003,2

002,2

-002,2

-003,2

Jagged Alliance 2

UNFINISHED BUSINESS

HANDBUCH

SIRTECH

INNONICS

PC CD-ROM Strategie

Jagged Alliance 2

UNFINISHED BUSINESS

Willkommen zurück in Arulco, das Land steht wieder einmal am Rande eines verheerenden Krieges. Sie und Ihre Söldner sind die einzige Hoffnung der Bewohner.

Das Land Arulco wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining und Exploration, die vor dem Bürgerkrieg die Minen von Arulco betrieben hat, will nun diese Minen zurückerobern. Das Syndikat hat im Nachbarland Tracona eine Basis errichtet, um von dort einen Raketenangriff auf Arulco starten zu können. Die Zerstörung des unbesetzten Gefängnisses Tixa war eine erste Warnung für alle, die sich der Firma Ricci Mining in den Weg stellen. Wenn ihre Forderungen nicht erfüllt werden, sind sie bereit, das ganze Land in Schutt und Asche zu legen.

Enrico Chivaldori, der bei der Befreiung von Arulco dabei war, schickt nun Sie, seinen stärksten Helfer, um die Gefahr von Arulco abzuwenden. Ihre erfahrene Söldnertruppe hat die Aufgabe, die Grenze nach Tracona zu überqueren, die Raketenbasis zu finden, zu zerstören und lebend wieder aus der gefährlichen Mission herauszukommen. Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil.



Diese kurze Einführung soll eine Starthilfe für Ihre zukünftige Karriere als Söldner sein. Hier können Sie sich mit den Grundlagen des Spiels, wie Rekrutierung von Söldnern, Erforschung der Welt, Schlagen von Schlachten, u.v.m. vertraut machen.
An dieser Stelle wird jedoch nicht alles erläutert. Genauere Informationen über Strategien und Taktik finden Sie im folgenden, umfangreichen Stichwortverzeichnis.

EIN NEUES SPIEL BEGINNEN ODER EIN SPIEL IMPORTIEREN



Es gibt bei Jagged Alliance 2 - Unfinished Business zwei Möglichkeiten, ein neues Spiel zu beginnen.



Ein neues Spiel mit neuen Charakteren beginnen. Dies ist vergleichbar mit dem Beginn eines neuen Spiels bei *Jagged Alliance 2*. Sie haben die Möglichkeit, einen eigenen B.S.E.-Söldner zu erschaffen und zusätzliche Söldner von A.I.M. und M.E.R.C. anzuheuern. Alle Charakterstatistiken verfügen beim Spielstart über die normalen Basiswerte.

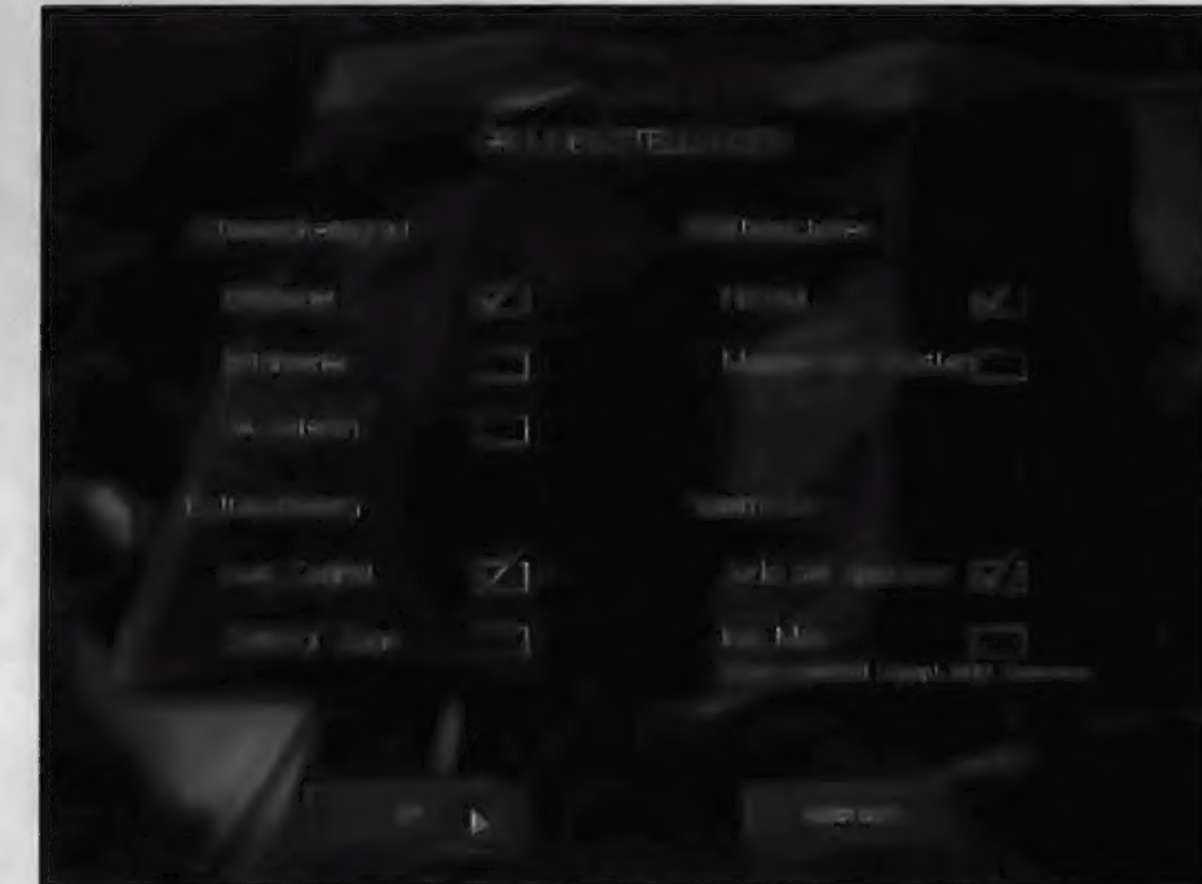
Gespeicherte Charaktere importieren.
Aus einem gespeicherten *Jagged Alliance 2*-Spiel können Sie Ihre eigens geschaffenen B.S.E-Charaktere sowie alle verbesserten Statistiken von A.I.M. und M.E.R.C.-Söldnern importieren. Dabei ist es nicht von Bedeutung, zu welchem Zeitpunkt Sie das Spiel in JA2 abgespeichert haben. Die Charakter-Inventare werden zurück gesetzt, und der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird leicht erhöht und an die verbesserten Fähigkeiten der Charaktere angepaßt. Beim Spielstart verfügen Sie über Ihren B.S.E.-Söldner. Dann können Sie, wie aus JA2 bekannt, Söldner von A.I.M. und M.E.R.C. anheuern. Rekrutierte Charaktere aus *Jagged Alliance 2*, wie Ira und Dynamo, sind ins bürgerliche Leben zurückgekehrt und somit nicht mehr verfügbar.

Wenn Sie *IMPORTIEREN* auswählen, werden die Charaktere und ihre positiven Fähigkeiten über ein Programm aus dem gespeicherten Spiel in das neue Unfinished Business-Spiel importiert.

Ob Sie nun ein Spiel importieren oder ein neues Spiel starten wollen,lesen Sie in jedem Fall weiter unter Teil 1: EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN.

Teil 1:
Ein Team zusammenstellen

Sobald der Bildschirm mit den Grundeinstellungen für das Spiel erscheint, klicken Sie auf OK. Sie behalten damit die Voreinstellungen bei.(*WICHTIG:* Wenn Sie mit *Jagged Alliance* oder ähnlichen Spielen bereits vertraut sind, sollten Sie möglicherweise eher die Einstellung NORMAL und nicht LEICHT wählen). Nähere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Stichwortverzeichnis.



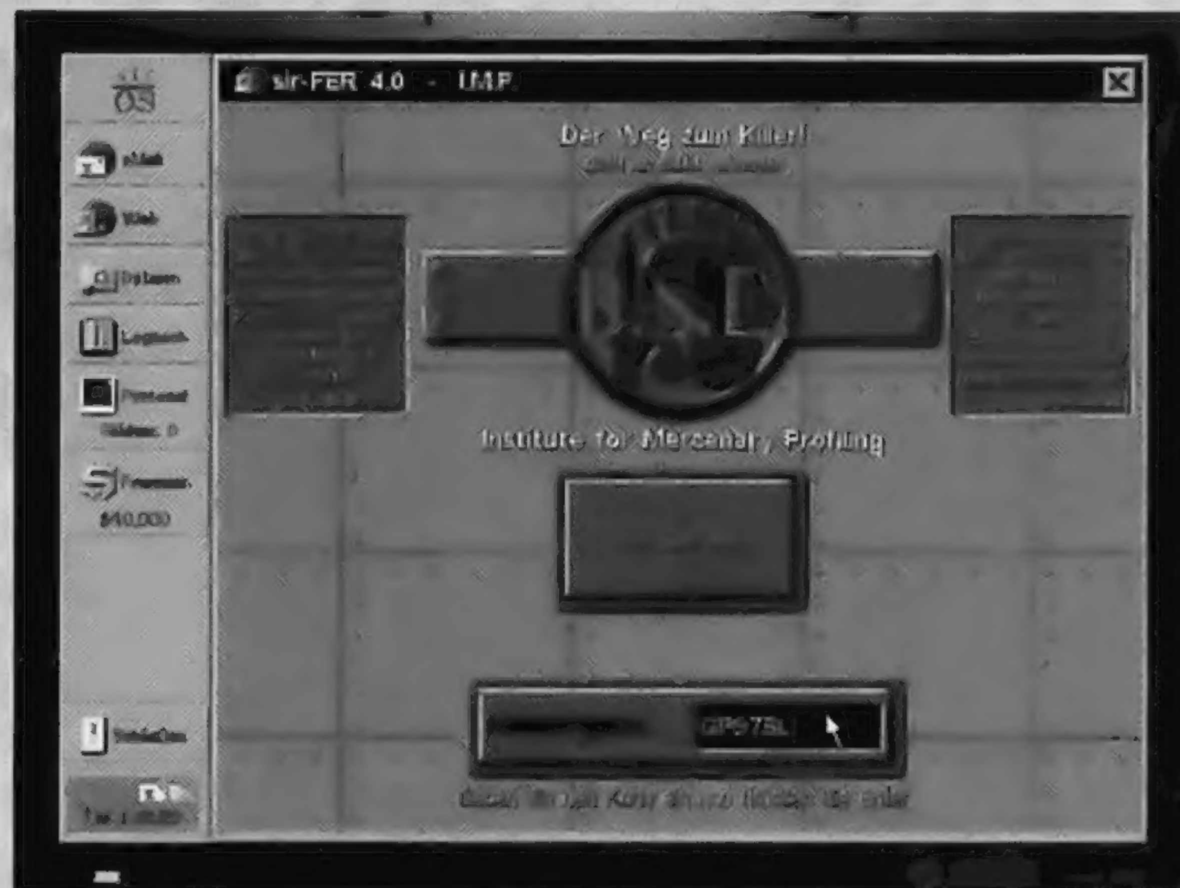
Öffnen Sie nun Ihren guten alten Laptop, und lesen Sie die neuen E-mails, die gerade eingetroffen sind. Um diese abzurufen, klicken Sie auf den E-mail-Button auf der linken Seite des Bildschirms. Mehrere dringende Nachrichten warten schon auf Sie.
Die wichtigste Nachricht kommt von Ihrem Auftraggeber Enrico.



Teil 2:
Erschaffen Sie Ihren eigenen Söldner

BITTE BEACHTEN:
Wenn Sie einen Charakter importiert haben, lesen Sie weiter unter Teil 3: SÖLDNER ANHEUERN.

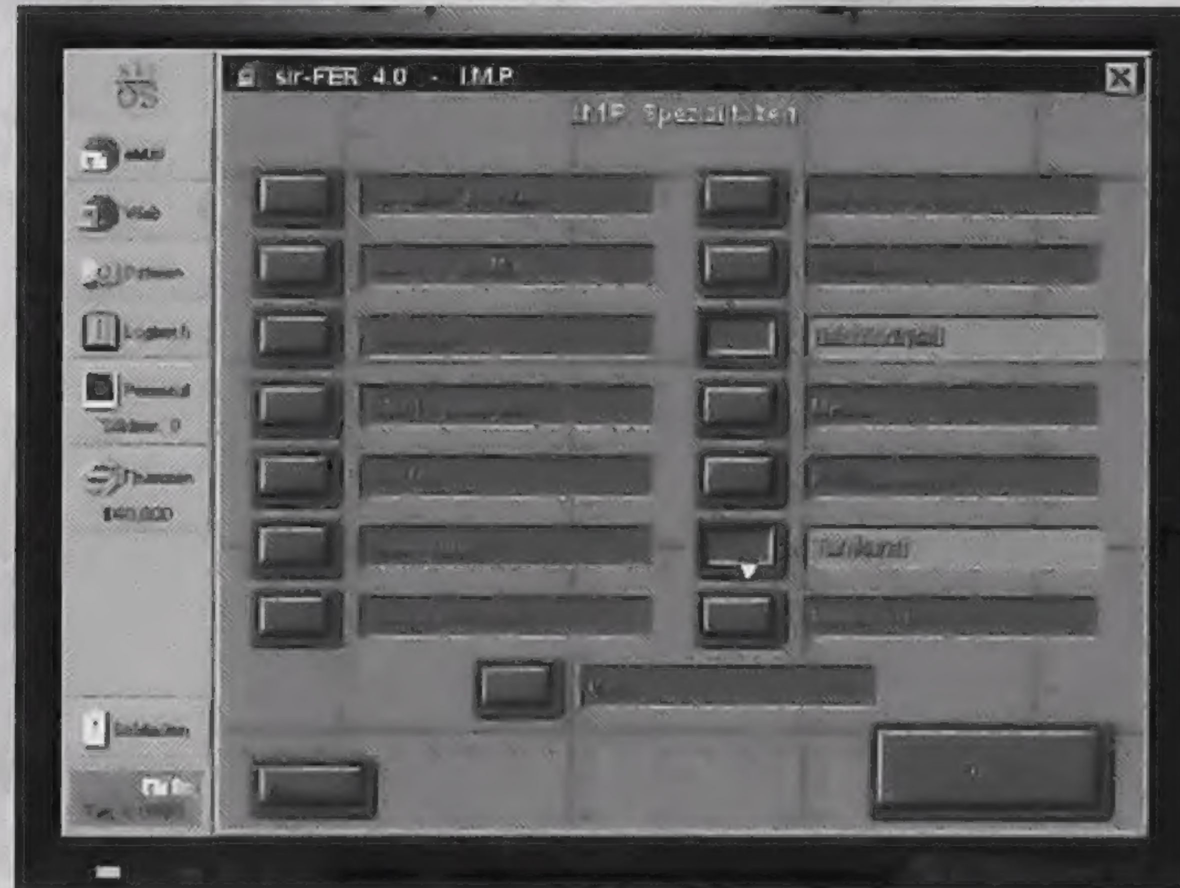
Beim Abrufen Ihrer E-mails entdecken Sie eine Nachricht von der mysteriösen "Psych Pro Inc.". Diese Firma bietet einen kostengünstigen Service an, der Ihnen die Erstellung des Persönlichkeitsprofils Ihrer Söldner ermöglicht. Notieren Sie sich den Zugangscode GP97SL.



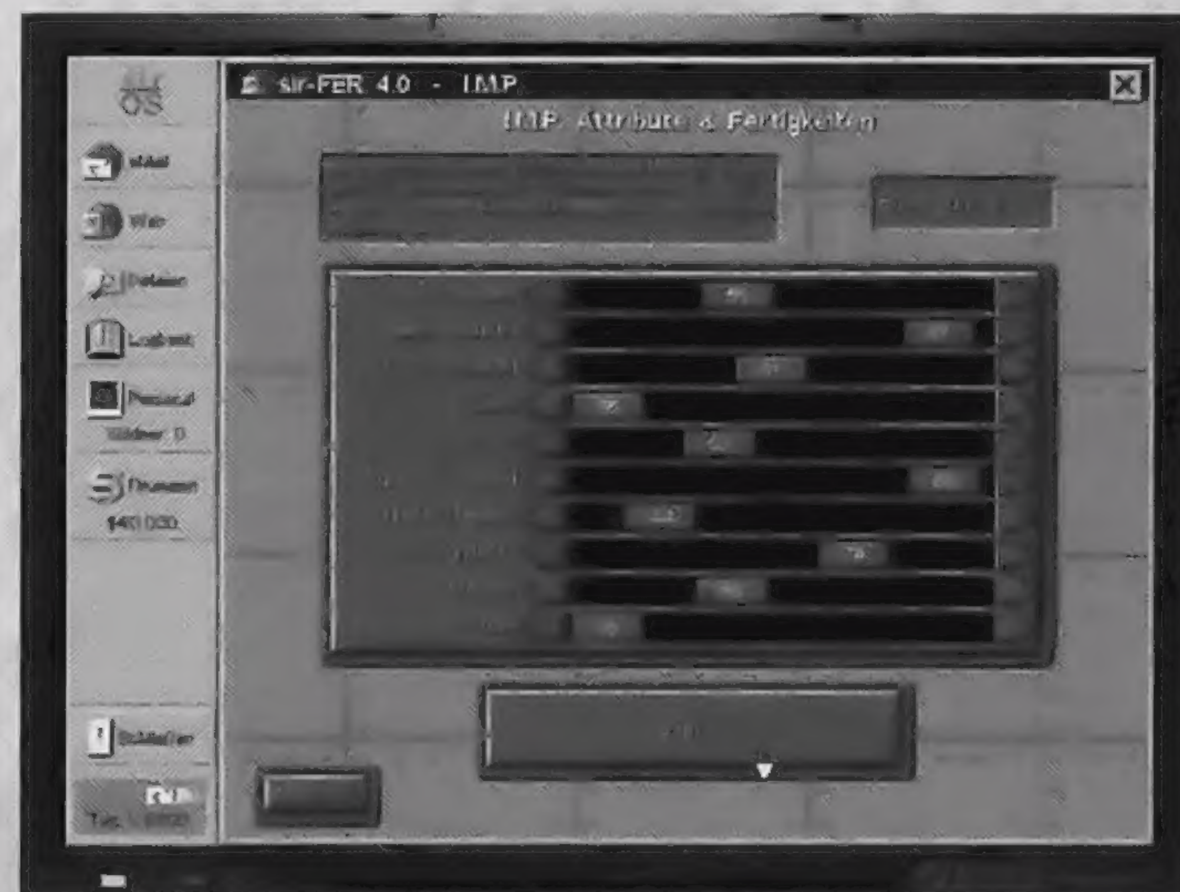
Statten Sie dann dem B.S.E. (Bundesinstitut für Söldnerevaluierung), dem Institut für Söldner-Profilerstellung, einen Besuch ab. Klicken Sie dazu auf den Web-Button, und wählen Sie B.S.E. im Lesezeichen-Menü. Geben Sie auf der B.S.E.-Seite den Zugangscode GP97SL ein, und drücken Sie die *ENTER*-Taste.

Um mit der Charaktererstellung zu beginnen, klicken Sie auf den *BEGINNEN*-Button. Geben Sie den vollständigen Namen Ihres Charakters (z. B. "Andrew T. Emmons") sowie einen coolen Spitznamen (wie z. B. "Big Cheese") für Ihren Charakter ein. Bestimmen Sie dann das Geschlecht, das Porträt und die Stimme des Charakters.

Nachdem Sie die grundlegenden Merkmale festgelegt haben, kann nun das Persönlichkeitsprofil des Charakters erstellt werden. Sie können Ihren Charakter maximal auf zwei Bereiche voll und minimal auf keinen Bereich spezialisieren! Wenn der Söldner ein absoluter Experte auf einem Gebiet sein soll, wählen Sie nur einen Bereich aus. Wenn Sie keinen Bereich auswählen, können Sie dem Charakter später mehr Punkte auf bestimmte Eigenschaften geben (siehe nächste Seite).

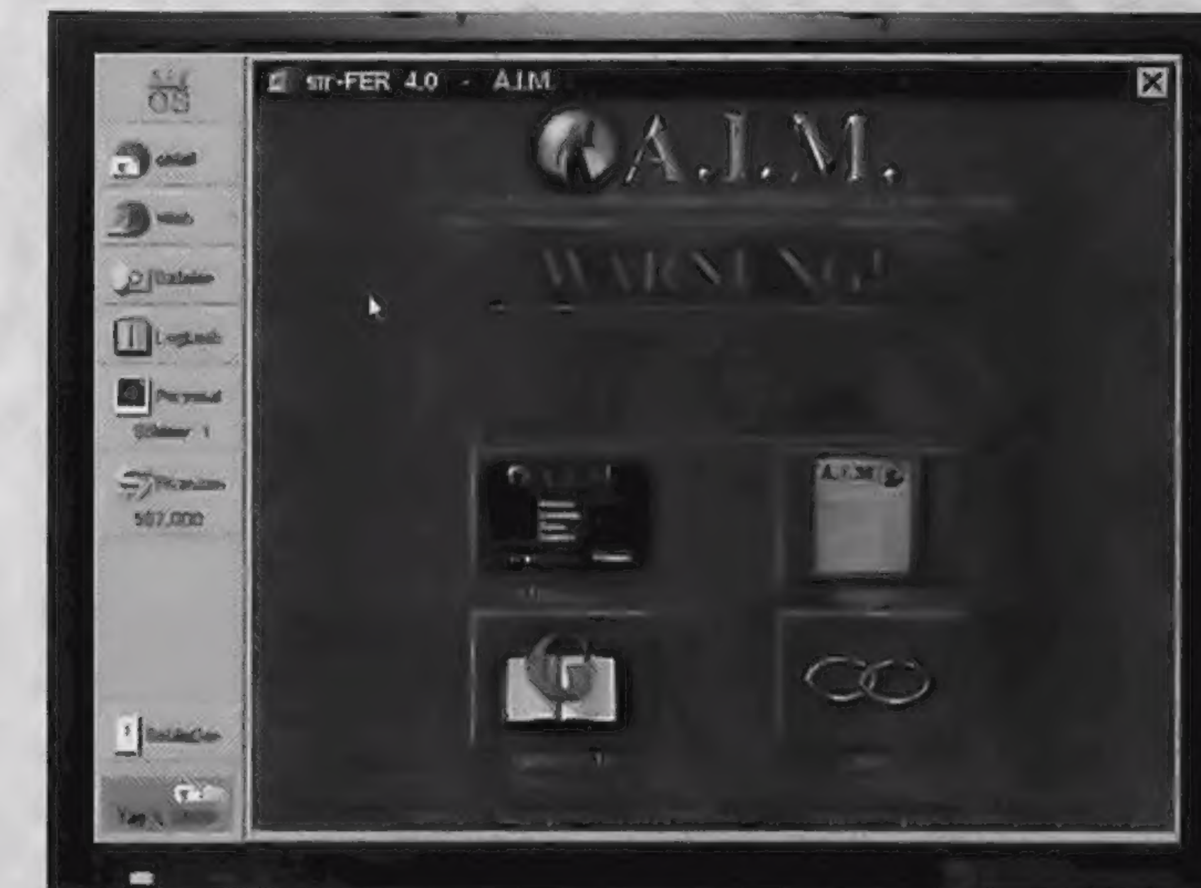


Ihre nächste Aufgabe besteht nun darin, dem Charakter Punkte für bestimmte Eigenschaften zu geben. Diese Punkte bestimmen die Stärke bzw. Schwäche des Charakters in wichtigen Bereichen, wie z.B. Gesundheit und Beweglichkeit. Denken Sie beim Vergeben der Punkte immer daran, dass eine Fähigkeit mit dem Wert 0 niemals verbessert werden kann.



Teil 3:
Söldner anheuern

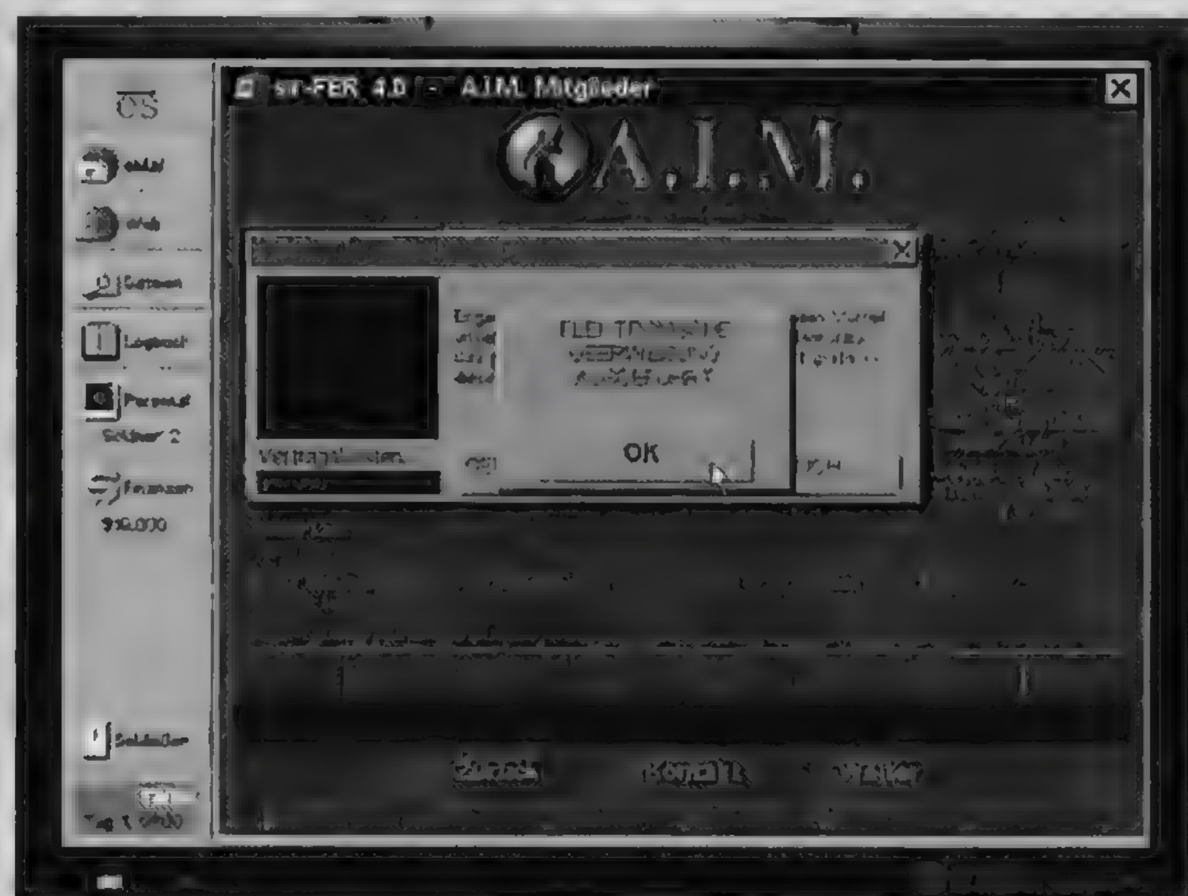
Nachdem Sie nun Ihren Wunschcharakter erstellt haben, benötigen Sie sicher noch mehr Feuerkraft. Öffnen Sie wieder das Web-Menü, und wählen Sie "A.I.M." (Association of International Mercenaries) aus. Sie gelangen dann zur A.I.M.-Seite, auf der Sie Ihre ersten Söldner anheuern können.



Ice, Raven, Cliff und Hitman haben sich am Anfang immer bewährt. Behalten Sie jedoch immer im Hinterkopf, dass diese Söldner möglicherweise nicht zur Verfügung stehen könnten. Wenn Sie auf der A.I.M.-Seite *MITGLIEDER* anklicken, können Sie sich alle A.I.M.-Söldner anschauen. Durch einen Klick auf die Porträts erhalten Sie weitere Informationen über

die einzelnen Söldner. Wenn Sie einen oder mehrere von Ihnen anheuern möchten, klicken Sie *KONTAKT* an. Wenn die Söldner zur Verfügung stehen, nehmen sie mit Ihnen Kontakt auf und stellen ihre Bedingungen für die Mission.

Wenn Sie sich für einen Söldner entschieden haben, überweisen Sie ihm den geforderten Sold, oder klicken Sie auf *ABBRECHEN*, wenn Sie lieber einen anderen Söldner anheuern möchten. Nehmen Sie sich außerdem die Zeit, die nützlichen Hintergrundinformationen über Tracona in Ihrem Dateimanager zu lesen. Denn Tracona ist das Land, in das Sie bald reisen werden.



Wenn Sie bereit sind, sich in die große Schlacht zu stürzen, klicken Sie im Laptop auf *HERUNTERFAHREN*. Danach erscheint der Kartenbildschirm, der eine große Menge an coolen Funktionen und Features bietet. Konzentrieren Sie sich jedoch zunächst einmal auf den unteren rechten Teil des Bildschirms, und klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben dem Wort „Pause". Es ist nun an der Zeit, sich auf den Weg nach Arulco zu machen.

Teil 4: An interessante Orte reisen

Nachdem Sie nun Ihr Team zusammengestellt haben, brechen Ihre Söldner mit dem Hubschrauber nach Arulco auf. Der Pilot Jerry, ein alter Kriegsveteran, richtet einige Worte an Sie, bevor Sie auf sich allein gestellt sind. Die Söldner werden dann vom Hubschrauber an ihrem Zielort abgesetzt.

Um einem Söldner nun einen Befehl zu geben, müssen Sie diesen zunächst auswählen. Klicken Sie dazu entweder mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur auf dem Hauptbildschirm, oder mit der linken Maustaste auf

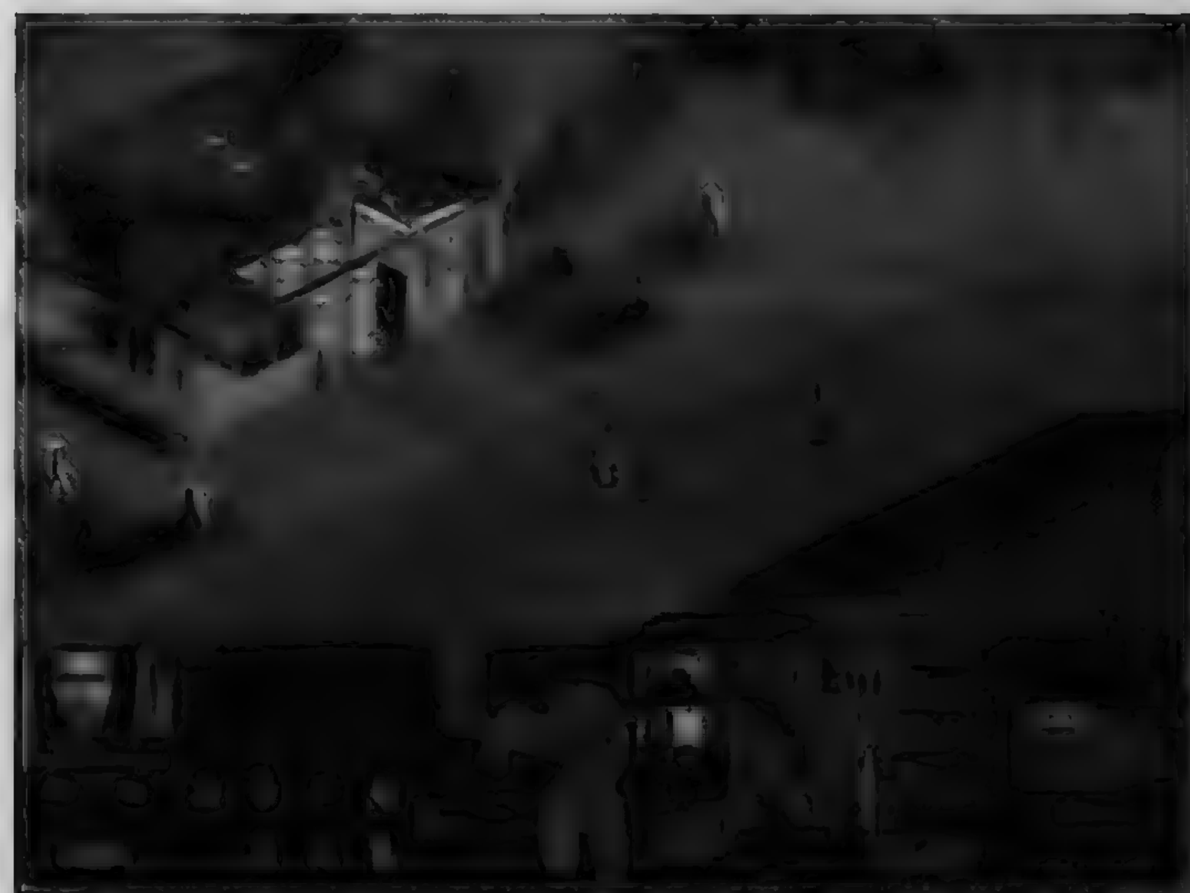
das Porträt des Söldners am unteren Bildschirmrand. Der Söldner ist dann aktiviert.

Während des Spiels können Sie auch weiterhin mit Jerry sprechen, wenn Sie möchten. Bewegen Sie den Cursor auf Jerry, und ein „Lippen"-Icon erscheint. Es ist das Symbol für den Sprechbefehl. Der Cursor verwandelt sich in *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* immer automatisch in das Symbol, das in der jeweiligen Situation am logischsten erscheint. Wenn Sie also den Cursor über eine Person bewegen, mit der Sie sprechen können, verwandelt dieser sich in einen „Lippen"-Icon. Über einem Feind wird er zu einem Fadenkreuz und über einer geschlossenen Tür zur einer Hand usw..

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den *LIPPEN*-Cursor über Jerry. Ein Kasten wird angezeigt, der Ihnen Möglichkeiten aufzeigt, wie Sie sich Jerry gegenüber verhalten könnten.



Wenn ein angewählter Söldner an einen bestimmten Ort wandern soll, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel. Der Söldner macht sich dann auf den Weg. (Natürlich funktioniert das ganze nicht, wenn ein anderer Söldner oder ein Hindernis im Wege steht. Hey, Ihre Söldner gehen vielleicht für Sie durch die Hölle, aber deshalb sind sie noch lange nicht so dämlich und rennen einfach gegen eine Mauer, damit Sie Ihren Spaß haben). Wenn Eile geboten ist, doppelklicken Sie einfach auf das Ziel. Der Söldner läuft dann so schnell wie möglich zum angegebenen Ziel.



Sie haben auch die Möglichkeit, mehrere Söldner gleichzeitig zu bewegen. Um eine Gruppe von Söldnern zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Boden, und ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um die Söldner, die ausgewählt werden sollen. Mit dieser „Gummiband"-Methode können Sie einige oder alle Ihre Söldner gleichzeitig auswählen. Einen einzelnen Söldner können Sie durch Drücken der *ALT*-Taste und einen gleichzeitigen *LINKSKLICK* auf den Söldner der Gruppe hinzufügen. (Wenn ein Söldner schon zu der Gruppe gehört, wird dieser durch die *ALT*-Taste und den *LINKSKLICK* wieder entfernt.)
Denken Sie immer daran, dass sich die einzelnen Söldner im Team mit verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen. So kann es vorkommen, dass Sie auf die langsameren Söldner Ihrer Gruppe warten müssen. Beachten Sie auch, dass die ganze Gruppe im rundenbasierenden Kampf nicht bewegt werden kann. Mitten in einem heißen Feuergefecht werden Sie jeden Söldner einzeln steuern wollen - da können Sie sicher sein!

Das Feuergefecht steht nun unmittelbar bevor und jeder Fehler kann tödlich sein! Kaum dass Ihr Team gelandet ist, wird es auf feindliche Truppen treffen. Sobald einer Ihrer Söldner einen Feind aufspürt, beginnt der rundenbasierende Kampf. Während der Schlacht steuern Sie jeden Söldner einzeln. Gruppenbewegung und Auswahlmodi sind nicht mehr aktiviert. Im rundenbasierenden Modus verfügt jeder Söldner über *ACTIONPUNKTE*, durch die bestimmt wird, wieviel er innerhalb einer Kampfrunde agieren kann. Schnelle, bewegliche Söldner können z. B. mehrere Male schießen oder größere Entfernungen laufen, während langsame Söldner schon Schwierigkeiten haben, in einer Runde einen einzigen Schuss abzufeuern.
Um auf einen Gegner zu feuern, der in Sichtweite einer Ihrer Söldner ist, bewegen Sie den Cursor auf den Feind. Der Zielcursor in Form eines Fadenkreuzes erscheint. Mit einem *LINKSKLICK* feuern Sie den Schuss ab. Kampfop-

tionen für fortgeschrittene Spieler, wie z.B. präzisere Zieleinstellungen, Granaten werfen und Nahkampf, werden im Taktik-Kapitel dieses Handbuches näher erläutert.

Jeder Söldner, der im Kampf aufrecht steht, ist lebensmüde und für den Gegner ein leichtes Ziel. Ihre Söldner können stehen, hocken oder flach auf dem Boden liegen, und Sie müssen alle diese Möglichkeiten nutzen, wenn Ihre Söldner einen Kampf überleben sollen. Ihr Söldner verändert seine Position, wenn Sie den Mauszeiger über den ausgewählten Söldner bewegen. Ein nach oben zeigender und ein nach unten zeigender Pfeil werden dann angezeigt. Halten Sie nun die *LINKE MAUSTASTE* gedrückt, und bewegen Sie die Maus nach oben oder nach unten, je nachdem, welche Position der Söldner einnehmen soll. Zwischen Stehen und Liegen gibt es zwei Pfeilpositionen, während Stehen und Hocken nur eine Pfeilposition voneinander entfernt sind.

Die schwachen feindlichen Truppen in diesem Sektor sind wirklich keine ernst zu nehmenden Gegner für Ihr Team. Sie sollten diese ohne große Verluste besiegen können. Wenn Sie in Ihrem Trupp über einen Söldner mit medizinischen Kenntnissen und über die entsprechende Ausrüstung verfügen, haben Sie nach der Schlacht die Möglichkeit, die Verletzten automatisch verbinden zu lassen. (Sie haben doch wohl einen Arzt angeheuert, oder etwa nicht?)

Teil 5: …und sie in die Luft jagen.

Ihr Auftrag besteht nun darin, in die Stadt Varrez zu reisen. Diese Reise muß natürlich geplant werden. Rufen Sie also den Kartenbildschirm auf, indem Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* den *DREIECKSBUTTON* anklicken oder indem Sie die Taste *M* drücken.

Speichern Sie jetzt lieber Ihren Spielstand ab, bevor Sie in irgendwelche Schwierigkeiten geraten. Klicken Sie dazu mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den großen Button mit dem *CD-SYMBOL*, oder drücken Sie die Taste *O*. Danach erscheint der Optionen-Bildschirm. Klicken Sie dort den Button *SPIEL SPEICHERN* an. Es öffnet sich ein Bildschirm mit Slots, in denen die Spielstände gespeichert werden können. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* einfach den zweiten Slot an, und geben Sie eine passende Beschreibung (wie z.B. „Wir nähern uns Varrez“ oder so ähnlich) ein. Der erste Slot ist für die Schnellspeich-

erfunktion gedacht, die später im Stichwortverzeichnis erläutert wird.



Nachdem das Spiel gespeichert wurde, gelangen Sie zurück zum Kartenbildschirm. Dieser liefert eine große Menge an Informationen, die aber zum jetzigen Zeitpunkt für Sie noch nicht von Bedeutung sind. Sie können die meisten Informationen also einfach ignorieren. Es wird Zeit, Ihrem Team den Auftrag zu geben, nach Varrez aufzubrechen. Im oberen linken Bildschirmbereich finden Sie eine Liste mit all Ihren Söldnern. Um die Truppe in Marsch zu setzen, klicken Sie bei jedem Söldner auf die Spalte *ZIEL*, und *DOPPELKLICKEN* Sie auf der Karte in den Sektor *I10*, dem obersten Sektor der Stadt Varrez.



Ihre Truppe macht sich nun auf die Reise.

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken. Ihre Söldner rühren sich nicht vom Fleck, weil die Zeit stillsteht. Nein, keine Sorge, dies ist nicht das Ende der Welt. Das Spiel schaltet nur automatisch in den „Pause"-Modus um, wenn Sie den Kartenbildschirm aufgerufen haben. Werfen Sie einen Blick auf die Zeitkontrolle in der unteren rechten Ecke des Kartenbildschirms. Diese Kontrolle komprimiert die Zeit. Sie können also selbst bestimmen, wie schnell die Ereignisse vergehen sollen. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben dem blinkenden Wort *PAUSE*, um die Zeit zu beschleunigen und Ihren Trupp in Bewegung zu setzen. Mit jedem Klick auf den Button vergeht die Zeit schneller. Bis nach Varrez sind es 8

Spielstunden Fußmarsch. Die schnelle "60 Min."-Einstellung ist daher die beste Wahl.
Ihr Team, das sich nun auf den Weg gemacht hat, wird als gelber Pfeil dargestellt. Wenn es auf feindliche Truppen stößt, erscheint eine Warnmeldung mit drei Buttons: "Computerkampf", "Gehe zu Sektor" und "Rückzug". Seien Sie jetzt bloß kein Weichei - wählen Sie *GEHE ZU SEKTOR*, und nehmen Sie den Kampf auf!
Beim Betreten des Sektors erscheint ein Bildschirm, der Ihnen das strategische Platzieren Ihrer Söldner am Rande des Sektors ermöglicht. Klicken Sie zunächst mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf *GRUPPIEREN*, und platzieren Sie Ihre Söldner mit dem Cursor. Wählen Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE FERTIG* an, wenn Sie für Ihre erste Schlacht bereit sind.

Nehmen Sie sich etwas Zeit, eine Strategie zu entwerfen. Denken Sie daran, daß Ihre Söldner noch eine lange Mission vor sich haben. Sie wollen ja schließlich nicht, dass sie schon in den ersten Stunden der Kampagne von feindlichen Kugeln durchsiebt werden, oder?

Diese Schlacht ist schon ein erster Schritt zum Schutz Arulcos vor der Bedrohung aus Tracona. Im anschließenden Stichwortverzeichnis finden Sie weitere Informationen über das Spiel. Über die Taste *H* erhalten Sie jederzeit eine Soforthilfe zu den Spielfunktionen.

Viel Glück! Sie werden es brauchen!



Das Stichwortverzeichnis liefert genauere Informationen zu bestimmten Funktionen des Spiels. Sie finden hier Informationen über folgende Bereiche:

Logistik: Per Laptop mit A.I.M. verhandeln und Söldner anheuern.

Aufklärung: Tracona erforschen, mit den Bewohnern sprechen und Gegenstände benutzen.

Taktik: Alles Wissenswerte über Schlachten.

Strategie: Den Kartenbildschirm benutzen, Söldner-Aufträge ändern, größere Entfernungen zurücklegen.

Spieloptionen: Nach Wunsch Spieleinstellungen vornehmen.



LOGISTIK: DER LAPTOP-BILDSCHIRM

Söldner anheuern

Die Kontaktaufnahme mit der Association of International Mercenaries (A.I.M.) oder M.E.R.C. ist der erste Schritt für die Zusammenstellung eines guten Söldnerteams. A.I.M. ist eine Arbeitsvermittlung für die Top-Elite der Söldner und existiert schon länger als M.E.R.C.. Um eine der Agenturen zu kontaktieren, benutzen Sie Ihren Laptop. Klicken Sie den *WEB*-Button auf der linken Seite des Bildschirms an, und wählen Sie dann aus den Lesezeichen *A.I.M.* oder *M.E.R.C.*.

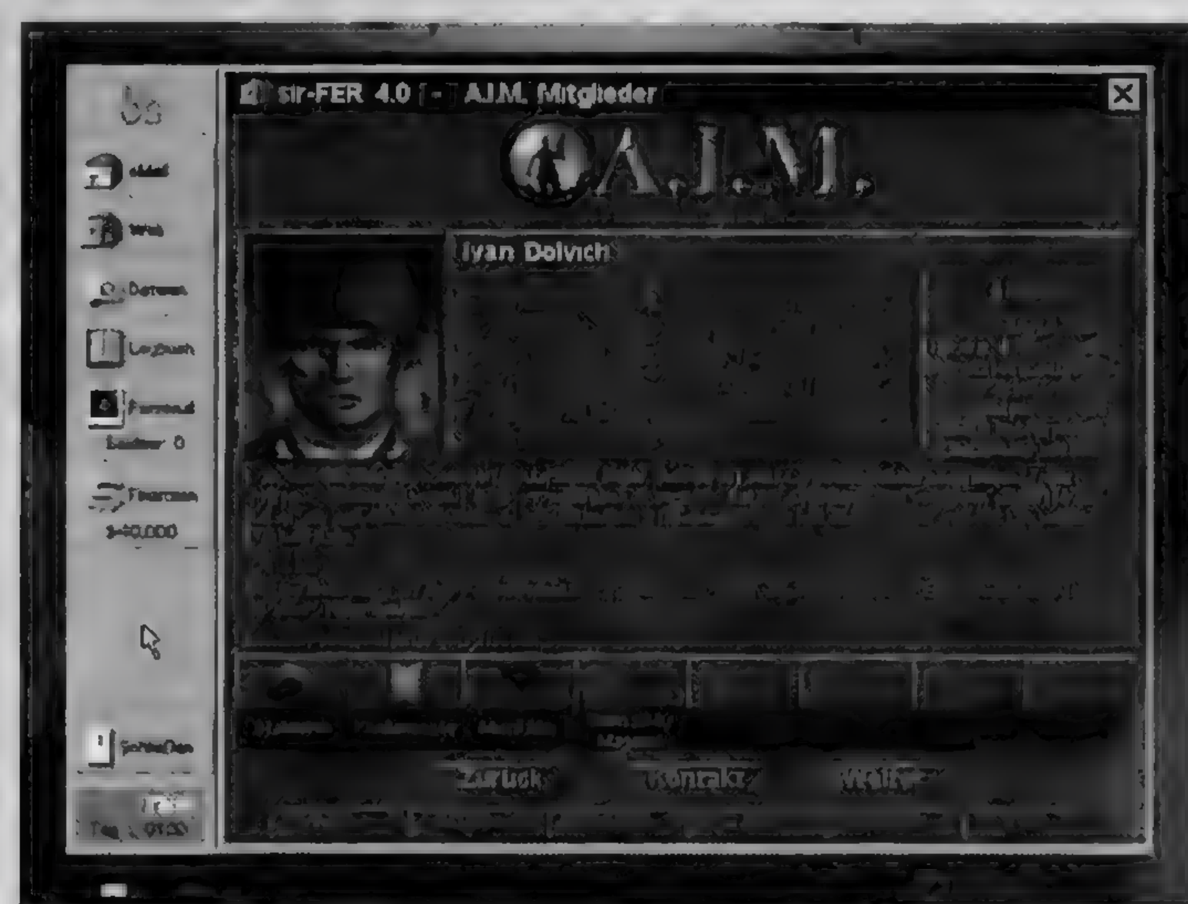
Die A.I.M.-Homepage:
Auf der A.I.M.-Homepage finden Sie die Buttons *MITGLIEDER*, *REGELN*, *GESCHICHTE* und *LINKS*. *REGELN* und *GESCHICHTE* liefern Ihnen einige Hintergrundinformationen. Hinter *MITGLIEDER* verbirgt sich der Kernbereich der A.I.M.-Seite: Hier können Sie Söldner in Augenschein nehmen und anheuern.

Das A.I.M.-Register:
Über die Optionen der A.I.M.-Mitglieder-Sektion können Sie sich die gerade verfügbaren Söldner anschauen. Sie haben auch die Möglichkeit, die Söldner nach Preis, Erfahrung, Treffsicherheit, medizinischen oder technischen Fähigkeiten und nach Kompetenz im Umgang mit Sprengstoff zu sortieren. Eine sehr praktische Funktion für die Auswahl Ihrer Söldner. Sie können sich außerdem den Fotoindex, die Karteikarten der Söldner anschauen oder sich über die A.I.M.-Veteranen informieren.

Durch Anklicken von *M* können Sie den Fotoindex aufrufen. Er enthält Fotos von allen Söldnern, die bei A.I.M. beschäftigt sind. Wenn Sie die Bilder in absteigender Reihenfolge sortieren, wird das Foto mit dem fähigsten Söldner in der linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Manchmal (gerade wenn es um die Bezahlung geht) möchten Sie möglicherweise lieber einen preiswerteren Söldner einstellen. Sortieren Sie die Bilder in diesem Fall nach Preisen in ansteigender Reihenfolge, oder schauen Sie an das Ende der Liste. Durch einen Klick auf ein Foto erhalten Sie alle

notwendigen Informationen über den entsprechenden Söldner. Wenn Sie *F* anklicken, gelangen Sie direkt zur Karteikarte des Söldners, die genaue Informationen über den Söldner liefert. Über *A* kommen Sie zum Veteranenregister. Es bietet unzählige Lebensgeschichten altgedienter A.I.M.-Veteranen, die sich aus dieser Branche zurückgezogen haben.

Karteikarten:
Karteikarten liefern eine große Menge an Informationen. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf ein Söldnerporträt, wenn Sie ihm einen Job anbieten möchten. Klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf das Porträt, um zum Fotoindex zurückzukehren. Neben dem Porträt werden die Eigenschaften und Fähigkeiten angegeben.



Ganz rechts auf dem Kartei-Bildschirm finden Sie Informationen zum Vertrag. Er enthält den zu zahlenden Sold für die entsprechenden Söldner. Weitere Informationen über die Söldner, wie ihre Fähigkeiten und Marotten, erhalten Sie in den jeweiligen Hintergrundinformationen. Im unteren Bildschirmbereich befindet sich schließlich das Feld *ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG*. In *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* bringt der Söldner diese Ausrüstung gleich mit.

Söldner-Statistik:
Werfen Sie ruhig einen Blick auf die statistischen Werte des Söldners, wenn Sie sich die Karteikarte ansehen. Diese Werte spiegeln die Eigenschaften des Söldners auf verschiedenen Gebieten wider. Die Skala reicht von 0 bis 100. 0 bedeutet, dass der Söldner in dem betreffenden Bereich absolut unfähig ist, und 100 bedeutet, dass er zu den Besten gehört. Einige Söldner können ihre Fähigkeiten bzw. statistischen Werte durch Training und Feldeinsätze verbessern. Wenn seine statistischen Werte steigen, erhöht sich der Wert des Söldners, und er verlangt mehr Geld...

Preis: Damit ist der Betrag gemeint, den der Söldner für seine Dienste verlangt. Der Preis wird vom Söldner pro Mission berechnet. Der Lohn wird direkt von Ihrem Konto abgebucht und muss im Voraus gezahlt werden. Geben Sie nicht gleich all Ihr Geld für teure Söldner aus. Warten Sie lieber, bis Sie sich die kostspieligen Elite-Söldner leisten können.

Gesundheit beschreibt sowohl die körperliche Verfassung eines Söldners als auch seine Widerstandsfähigkeit (d. h. bei welchem Verletzungsgrad er stirbt). Ein Söldner mit 100 Gesundheitspunkten ist in bester körperlicher Verfassung, während ein Söldner mit nur 10 Gesundheitspunkten schon an den Folgen eines verstauchten Zehs sterben kann. Die Gesundheit eines Söldners beeinflusst auch andere statistische Werte und Fähigkeiten. Es ist nämlich sehr schwierig, gute Arbeit zu leisten, wenn einem gleich der Arm abfällt.

Beweglichkeit bezeichnet die Art und Weise, wie sich der Söldner auf neue Situationen einstellen kann, sei es ein Schuss aus einer Schrotflinte oder eine lästige Stechmücke. Die Beweglichkeit beeinflusst die Schnelligkeit, die Koordination und das Reaktionsvermögen eines Söldners sowie seine Fortbewegungsgeschwindigkeit.

Geschicklichkeit gibt an, wie gut ein Söldner komplexe oder präzise Bewegungen ausführen kann. Geschicklichkeit gehört zu den wichtigen Fähigkeiten, die ein Söldner z. B. als Arzt mitbringen muss. Es nützt schließlich nichts, alle möglichen Bücher gelesen zu haben, wenn man zwei linke Hände hat.

Stärke beschreibt die Kraft eines Söldners. Diese ist besonders bei Nahkämpfen oder beim Aufbrechen von Dingen sehr wichtig.

Weisheit beeinflusst die Fähigkeit des Söldners, aus Erfahrung und Training zu lernen, sowie seine Auffassungsgabe. Hochintelligente Söldner haben keine Schwierigkeiten, den Aufbau und die Funktionsweise komplizierter Waffen zu verstehen. Diejenigen Söldner, die nicht so sehr mit dieser Fähigkeit gesegnet sind, benötigen mehr Zeit, um komplexere Zusammenhänge oder Aufgaben zu begreifen. (Hey Leute! Habt ihr schon mal diese komische Blechananas mit

der Lasche gesehen?)

Führungsqualität beschreibt Auftreten und Stärke der Persönlichkeit. Die Führungsqualität eines Söldners hat Auswirkungen auf seine Leistung während einer Schlacht und auf Verhandlungen mit Nichtspieler-Charakteren.

Fähigkeiten der Söldner: Neben den Statistiken hat jeder Söldner Ihres Teams vier grundlegende Fähigkeiten, die für das Ausüben des Söldnerberufes unerlässlich sind. Wie die Statistiken werden die Fähigkeiten auf einer Skala von 0 bis 100 gemessen und können sich mit wachsender Praxiserfahrung verbessern. Eine Fähigkeit, die auf Null steht, kann *nie* verbessert werden. Manche Menschen sind einfach nicht zum Arzt oder Mechaniker geschaffen.

Medizin: Feuergefechte finden selten in der Nähe von Krankenhäusern statt. Daher müssen sich verletzte Söldner gegenseitig verarzten. Die medizinischen Fähigkeiten eines Söldners bestimmen, wie gut seine medizinischen Kenntnisse und sein Talent zur Heilung von Wunden sind. Ein Söldner mit guten medizinischen Fähigkeiten kann sogar mit einem Dosenöffner und einem Nähetui eine Operation am Gehirn durchführen, während ein weniger geschickter Söldner schon Probleme beim richtigen Anlegen eines Pflasters haben dürfte.

Sprengstoff: Die Geschicklichkeit eines Söldners im Umgang mit Sprengstoff gibt an, wie gut er Sprengstoff herstellen, nutzen und entschärfen kann, ohne dass er sich selbst dabei in die Luft jagt. Ein auf diesem Gebiet besonders begabter Söldner könnte sogar die komplizierteste Bombe entschärfen, ohne dabei ins Schwitzen zu geraten. Ein ungeschickter Söldner hingegen legt schon bei dem Versuch, eine Wunderkerze anzuzünden, ein ganzes Gebäude in Schutt und Asche.

Technik: Söldner benutzen ein Sammelsurium an Waffen, Funkgeräten, Schlössern und so weiter. Je besser seine technischen Kenntnisse sind, desto leichter kann ein Söldner beschädigte, abgenutzte oder zerstörte Teile oder Ausrüstung (wie z. B. auch Fahrzeuge) reparieren, Schlösser aufbrechen und aus vorhandenen Gegenständen neue zusammenbauen.

Treffsicherheit: Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind die notwendigen Voraussetzungen für einen sicheren Schützen.

Die Treffsicherheit eines Söldners beschreibt, wie genau er mit seiner Feuerwaffe trifft.

Erfahrungsstufe: Sie ist die wichtigste aller Fähigkeiten. Darunter wird die Gesamtheit aller Fähigkeiten zusammengefasst, z. B. wie viele Jahre die Söldner schon bei A.I.M. sind, wie viele Schlachten sie schon geschlagen haben und wie versiert sie auf dem Schlachtfeld sind. Wenn Söldner eine höhere Erfahrungsstufe erreichen, haben sie verschiedene Vorteile:

1. Ihre Fähigkeit, Sprengstoff-Fallen und Hinterhalte zu entdecken, verbessert sich.

2. Sie können sich besser anschleichen und werden vom Gegner nicht so leicht bemerkt.

3. Sie können gegnerische Ziele präziser und schneller erfassen.

4. Sie sind in der Lage, Feinde wirkungsvoller zu stören (und werden selbst seltener gestört).

5. Ihr Grad an Professionalität auf dem Feld steigt insgesamt.

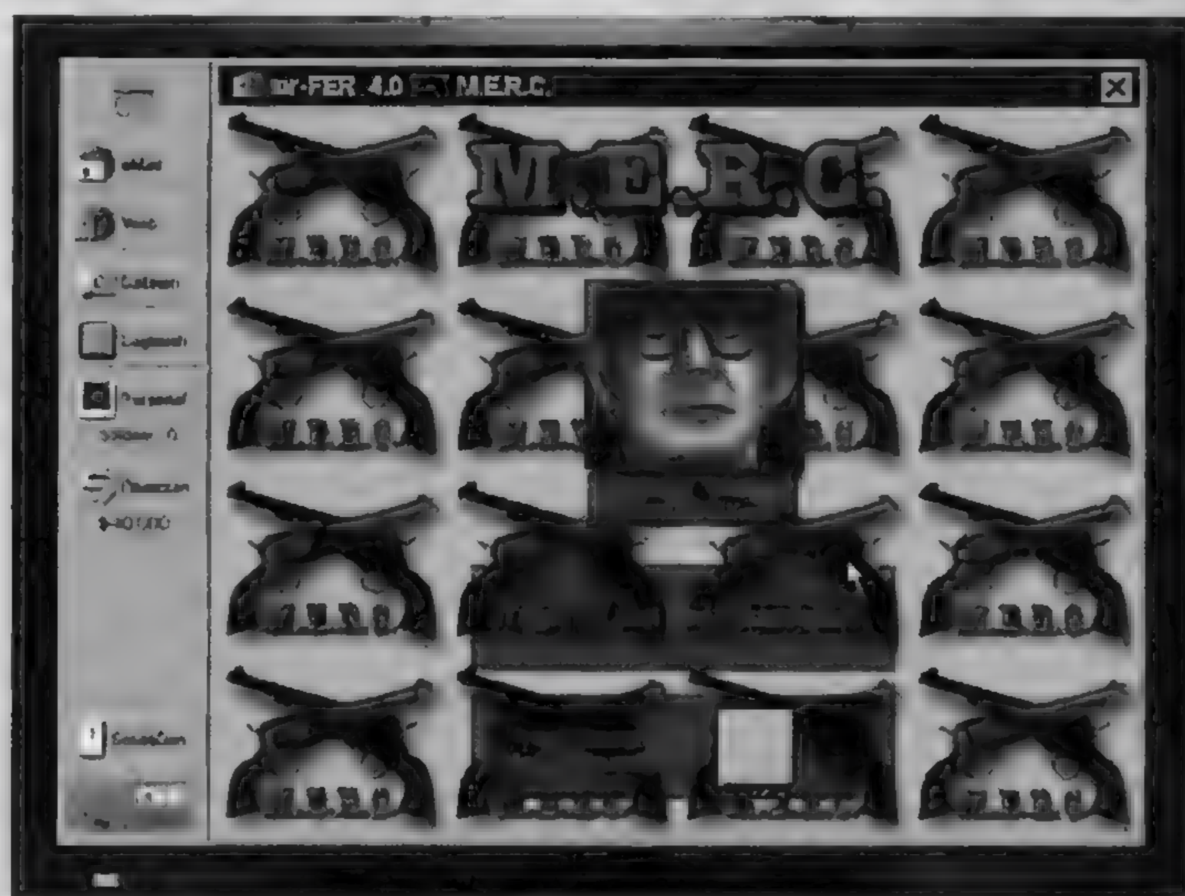
6. Sie bekommen mehr Sold (Aufgepasst! Dies ist kein Vorteil für Sie, sondern für die Söldner.)

Anheuern: Nachdem Sie die Karteien angeschaut haben, können Sie Ihr Team zusammenstellen. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Porträt eines Söldners, um diesen anzuheuern. Wenn der Söldner Ihren Vorstellungen entspricht, klicken Sie auf den *KONTAKT*-Button. Der Söldner wird sehr bald antworten, und Sie können zwischen den Optionen *ANHEUERN* oder *AUFLEGEN* (wenn Sie es sich doch anders überlegt haben) wählen. Einige Söldner stehen möglicherweise gerade nicht zur Verfügung, wenn Sie diese anheuern möchten. Hinterlassen Sie den Söldnern eine Nachricht, um herauszufinden, wann sie wieder verfügbar sind.

Wenn die Söldner verfügbar sind, überweisen Sie den Lohn auf sein oder ihr Konto, oder brechen Sie den Vorgang ab.

Die M.E.R.C.-Homepage:
M.E.R.C., die Konkurrenz von A.I.M., ist ebenfalls eine gute Wahl, wenn Sie Söldner anheuern möchten. Erst kürzlich hat M.E.R.C.

ihr Register erweitert.
Deshalb ist die Firma auf jeden Fall einen



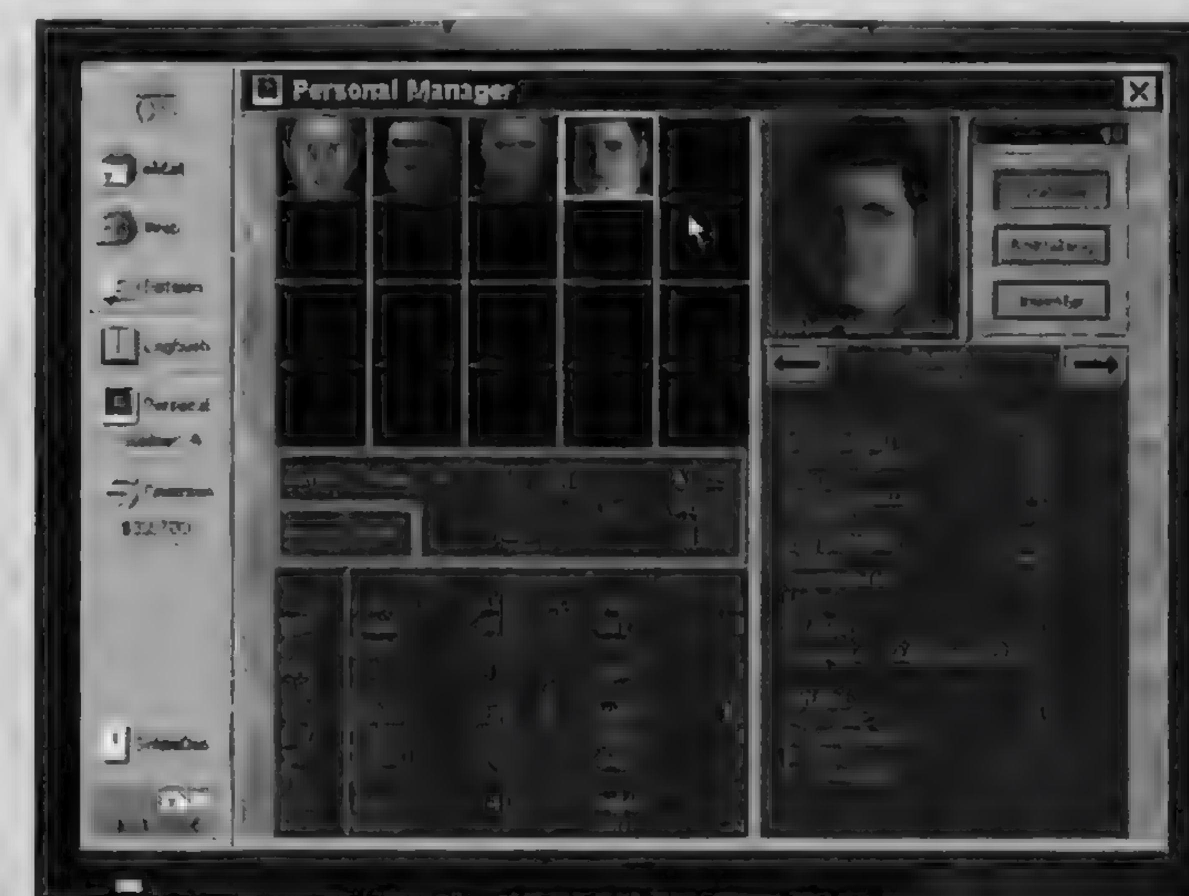
Besuch Wert.

Informationen sammeln

Der Laptop liefert viele nützliche Informationen jeder Art. Checken Sie also regelmäßig Ihre E-Mails, verfolgen Sie immer die Leistungen Ihrer Söldner, und lesen Sie die wichtigen Aufklärungsberichte.

E-Mail: Sobald Sie eine neue E-Mail erhalten haben, werden Sie beim Einschalten Ihres Laptops darüber informiert. Wählen Sie in der Liste links auf dem Bildschirm *E-MAIL* aus. Die neuen Nachrichten erscheinen fett auf dem Bildschirm. E-Mails liefern Ihnen zum einen wichtige Informationen und zum anderen Internetadressen für Seiten, auf denen sich ein Besuch lohnt. Die Adresse erscheint als Lesezeichen in Ihrem Browser.

Söldnermanager: Der Söldnermanager liefert Ihnen genaue Informationen über Ihre Söldner und deren bisherige Leistungen. Der Hauptbildschirm besteht aus einem Söldner-Index. Hier finden Sie die Statistiken und Inventare der einzelnen Söldner. In der Statistik-Sektion werden die Eigenschaften und Fähigkeiten der Söldner einander gegenübergestellt. Zudem bietet der Hauptbildschirm noch weitere Informationen über Ihre Söldner, wie z. B. die Anzahl der getöteten Gegner sowie Angaben zum Vertrag und zum Lohn. Diese Informationen sind sehr wichtig, wenn Sie vor der Entscheidung stehen, wen Sie behalten



und wen Sie feuern möchten.
File Viewer: Während des Spielverlaufs werden Sie Computerdaten erhalten, die mit Hilfe des Viewers gelesen werden können. Zu Beginn des Spiels liegt nur ein Aufklärungsbericht über Tracona vor.



AUFKLÄRUNG: DER TAKTIKBILDSCHIRM

Um Arulco zu retten, müssen Sie Tracona gründlich erkunden und mit den Einwohnern interagieren. Diese verschiedenen Missionen können Sie über den Taktikbildschirm steuern. Über den Taktikbildschirm bewegen Sie Ihre Söldner, erhalten Informationen über sie und benutzen Gegenstände, die Sie in Tracona finden. Wie der Name schon verrät, werden über den Taktikbildschirm die Kämpfe gesteuert.

Söldnerporträts

Der Taktikbildschirm zeigt nicht nur Ihre unmittelbare Umgebung, sondern auch einige Porträts Ihrer Söldner und deren Statistiken an.



Porträt: Mit einem *LINKSKLICK* wählen Sie den Söldner aus. Mit einem *RECHTSKLICK* rufen Sie das Inventar des entsprechenden Söldners auf.

Name: Während des Kampfes werden die verbleibenden Actionpunkte rechts neben dem Namen des Söldners angezeigt.

Balkendiagramm: Dieses Diagramm gibt die drei wichtigsten statistischen Werte Gesundheit, Energie und Moral an.

Gesundheit: Der rote Balken zeigt die derzeitige körperliche Verfassung des Söldners an. Wenn der Söldner verwundet wird, verkürzt sich der Balken je nach Schwere der Verletzung. Stattdessen wird ein „Verletzungsindikator" angezeigt. Unbehandelte Verletzungen werden gelb dargestellt und verarztete Verletzungen in rosa. Unbehandelte Verletzungen können eine *dauerhafte* Beeinträchtigung des Gesundheitszustandes bewirken.

Energie: Der blaue Balken gibt die Atemfrequenz und die Energie eines Söldners an. Der Balken verkürzt sich, wenn der Söldner großen Anstrengungen ausgesetzt ist. Er verlängert

sich dementsprechend, wenn der Charakter sich ausruht. Je müder er vorher war, desto langsamer gewinnt der Söldner seine Energie zurück. Schlaf bzw. Schlafmangel können die Energie eines Söldners erheblich beeinflussen. Bei einem Söldner, der nicht viel schläft, kann sich das *potentielle* Energiemaximum sogar dauerhaft verringern. Möglicherweise bricht er dann vor Erschöpfung zusammen.

Moral: Moral gibt den aktuellen Gefühlszustand des Söldners an. Bei einem normalen Söldner befindet sich die Anzeige in der Mitte, d. h. der Söldner ist „stabil". Je höher der Moral-Balken, desto glücklicher ist der Söldner. Ihre Söldner werden zwar nicht gleich kündigen, wenn sie unglücklich sind, aber ihre Leistung kann erheblich darunter leiden, oder sie lehnen eine Verlängerung des Vertrages ab.

Die erste und die zweite Hand: Hier können Sie die Gegenstände sehen, die der Söldner gerade in seinen Händen hält. Um einen Gegenstand von der zweiten Hand in die erste zu nehmen, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf die zweite Hand. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt "Inventar" auf Seite 30.

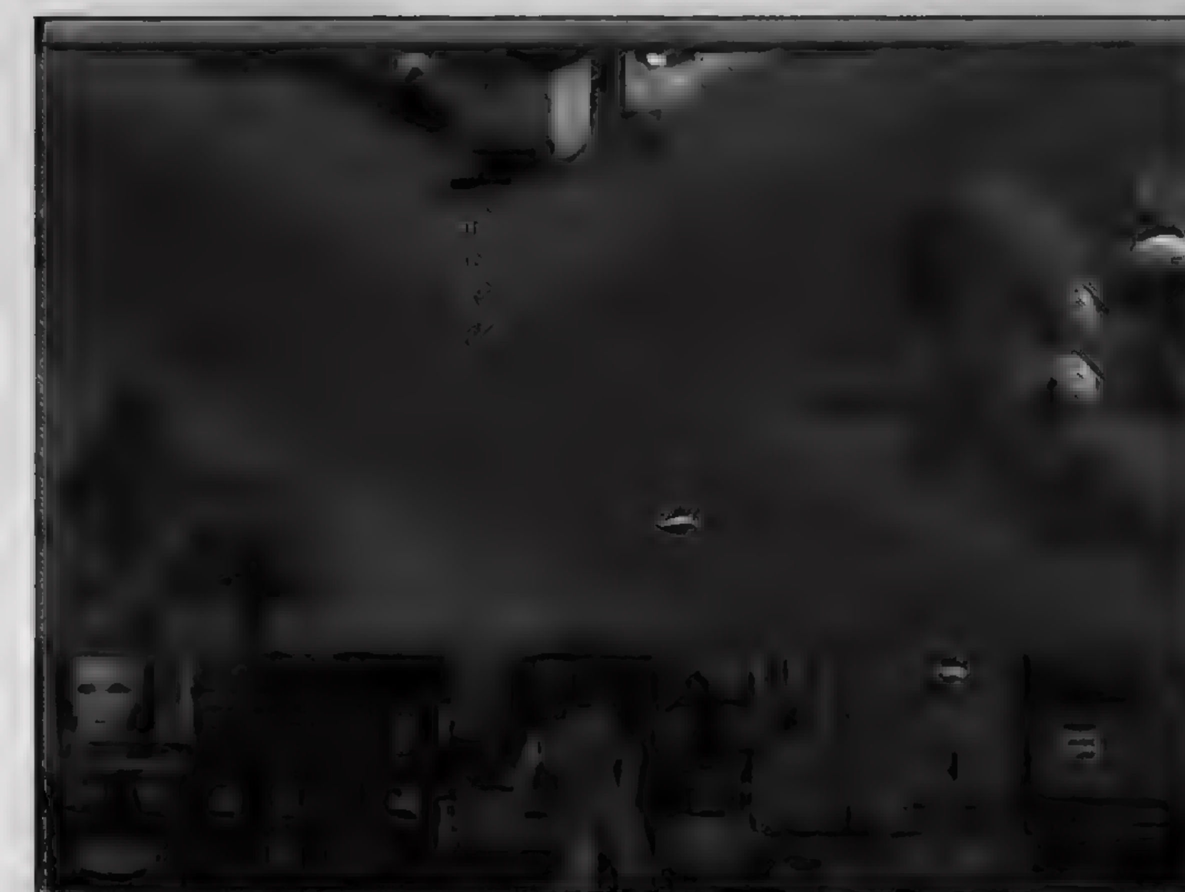
Söldner bewegen

Söldner auswählen: Damit ein Söldner Ihre Anweisungen befolgt, müssen Sie ihn zunächst auswählen. Klicken Sie dazu entweder mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das entsprechende Söldnerporträt, drücken Sie die Taste *F1* bis *F6*, oder klicken Sie die Figuren auf dem Bildschirm mit der *LINKEN MAUSTASTE* an. Das Bild eines ausgewählten Söldners wird hervorgehoben.

Einen besseren Überblick bekommen: Wenn Ihnen Bäume die Sicht versperren, können Sie durch Drücken der Taste *T* die Baumkronen ein- oder ausblenden. (Wenn Sie die Baumkronen ausblenden, sind die Baumkronen natürlich trotzdem noch da. Es werden aber nur die Baumstämme auf dem Bildschirm angezeigt.) Mit der *W*-Taste können Sie Gebäude ein- und ausblenden. Um den ganzen Sektor aus der Vogelperspektive zu sehen, drücken Sie entweder die Taste *EINFG*, oder klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf die kleine Karte in der rechten unteren Ecke des Taktikbildschirms.

Herumlaufen: Im Echtzeitmodus wird der normale Zielcursor als Quadrat dargestellt. Klicken

Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Ziel, und der ausgewählte Söldner macht sich auf den Weg dorthin. Die Geschwindigkeit, mit der der Söldner sich fortbewegt, hängt von seiner Konstitution, seinem Energielevel und der Art des Terrains ab. Im Gefecht hängt die Geschwindigkeit auch von der Anzahl der noch vorhandenen Actionpunkte ab. Genauere Informationen finden Sie im Abschnitt über Actionpunkte. Wenn der Söldner so schnell wie möglich an einen Ort rennen soll, *DOPPELKLICKEN* Sie einfach auf das Ziel. Grundsätzlich versuchen Söldner, Hindernissen aus dem Weg zu gehen und den einfachsten und kürzesten Weg zu nehmen. Natürlich ist der Weg, den der Söldner für den besten hält, nicht immer der Weg, den Sie wählen würden! Sie können den Weg möglichst genau planen, indem Sie die *UMSCHALT*-Taste gedrückt halten und dann das Ziel auswählen. So wird der genaue Weg angezeigt, den der Söldner wählen wird. Durch die gedrückte Umschalt-Taste bleibt der Cursor außerdem immer dicht am Boden. Dies ist insbesondere in geschlossenen Räumen hilfreich, in denen Wände oder andere Hindernisse im Weg sein können.



Eine Gruppe bewegen: Wie bereits in der Einführung erläutert, können Sie eine Gruppe von Söldnern durch einen *LINKSKLICK* und das *AUFZIEHEN EINES RAHMENS ÜBER DER GRUPPE* auswählen. Mit der *ALT*-Taste und *LINKSKLICK* fügen Sie einzelne Söldner der ausgewählten Gruppe hinzu. (Wenn der Söldner bereits zu der Gruppe gehört, kann dieser mit *ALT*-Taste und *LINKSKLICK* wieder aus der ausgewählten Gruppe entfernt werden.)

Manchmal kann es notwendig sein, dass sich alle Söldner an einem Ort versammeln. Es gibt eine einfache Möglichkeit, alle Söldner an denselben Ort zu schicken:

1. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Ziel, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein rotes Quadrat erscheint.

2. Drücken Sie die *RECHTE MAUSTASTE*, und halten Sie diese auch gedrückt. Ein weiteres rotes Quadrat erscheint in dem ersten roten Quadrat. (Wenn der Söldner nicht gehen sondern rennen soll, klicken Sie die rechte Maustaste zweimal.)

3. Lassen Sie nun beide Maustasten los. Alle Mitglieder des Trupps gehen dann zum ausgewählten Ziel.

Bitte beachten Sie, dass das Bewegen einer Gruppe in rundenbasierenden Kämpfen nicht möglich ist. Ihre Söldner interessieren sich nicht mehr für eine ordentliche Aufstellung, wenn sie von feindlichen Truppen umstellt sind.

Eine Aktion fortsetzen: Während eines rundenbasierenden Kampfes hält ein Söldner möglicherweise mitten in einer Handlung inne und berichtet, was er sieht. Damit der Söldner seine Aktion fortsetzt, klicken Sie auf das Porträt des Söldners, oder drücken Sie die *ENDE*-Taste. Das Wort *FORTS*. gibt an, dass der Söldner in seiner Handlung unterbrochen wurde.

Bewegungsarten: Normalerweise schlendern Ihre Söldner einfach so durch die Gegend. Auf dem Schlachtfeld kann sie das „Herumschlendern" den Kopf kosten. Daher bietet Ihnen *Jagged Alliance 2- Unfinished Business* verschiedene zusätzliche Bewegungsarten.

Stehen/Rennen: Diese Funktion ist sinnvoll, wenn Schnelligkeit gefragt ist. Rennen ist die schnellste Art, sich fortzubewegen. Der blaue Energiebalken verkürzt sich so jedoch am schnellsten. Zudem sind rennende Söldner weniger aufmerksam und machen mehr Lärm.

Stehen/Gehen: Die typische Art und Weise, sich zu bewegen.

Ducken/Kauern: So wird der Söldner nicht so schnell gesehen. Außerdem bietet diese Stellung eine gute Deckung.

Hinlegen/Kriechen: Am Boden entlang zu kriechen, ist die sicherste Art, sich fortzubewegen, besonders wenn sich der Söldner im größten Kugelhagel befindet. Dafür bewegt

sich der Söldner nur langsam fort, und er muss sich sehr anstrengen.

Die Art der Fortbewegung kann auf verschiedene Weise geändert werden:

1. Mit dem Cursor: Positionieren Sie den Cursor über einem Söldner. Ein Pfeil erscheint. Wenn ein stehender Söldner in die Hocke gehen soll, *HALTEN SIE DIE LINKE MAUSTASTE GEDRÜCKT*, und *ZIEHEN SIE DEN CURSOR NACH UNTEN*. Wenn sich ein kauernder Söldner hinlegen soll, wiederholen Sie den Vorgang. Ein kauernder Charakter steht auf, wenn Sie den Cursor über dem Söldner platzieren, die *LINKE MAUSTASTE GEDRÜCKT HALTEN* und *DEN CURSOR DANN NACH OBEN ZIEHEN*. Wenn Sie den Cursor weit genug nach oben oder unten ziehen, erscheinen zwei Pfeile, und der Söldner kann sich direkt aus dem Stand auf den Boden legen und umgekehrt.

2. Mit der Söldner-Bedienleiste: *HALTEN SIE DIE RECHTE MAUSTASTE GEDRÜCKT*. Die Söldner-Bedienleiste erscheint. Dort können Sie die Art der Fortbewegung verändern.



3. Mit dem Inventarverzeichnis: Klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf ein Söldnerporträt am unteren Bildschirmrand, und das Inventarverzeichnis wird angezeigt. Über dieses Verzeichnis können Sie die Position des Söldners verändern. Außerdem bietet das Verzeichnis weitere Optionen.

4. Mit der Tastatur: Wenn Sie die Taste *R* drücken, rennt der Söldner, *S* lässt ihn aufrecht stehen, *C* kauern und *P* lässt ihn sich hinlegen.

5. Durch die Bewegungsarten scrollen: Diese Methode funktioniert nur während des rundenbasierenden Kampfes. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Ziel, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Drücken Sie nun mehr-

mals die *RECHTE MAUSTASTE*, um durch die verschiedenen Bewegungsarten zu scrollen. Ein animierter Cursor zeigt während des Kampfes die Bewegungsart und den Verbrauch der Actionpunkte an.

Blickrichtung ändern: Wenn plötzlich hinter Ihnen jemand mit der Schrotflinte auftaucht, müssen Sie sich schnell umdrehen können. Um die Blickrichtung des Söldners zu ändern, halten Sie die *RECHTE MAUSTASTE* gedrückt, damit die Söldnerbedienleiste angezeigt wird. Klicken Sie dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das *PFEILE-ICON*. Klicken Sie dann noch einmal mit der *LINKEN MAUSTASTE* in die Richtung, in die sich der Söldner drehen soll. Durch Drücken der Taste *L* können Sie den *ANSEHEN*-Cursor auch direkt aufrufen.

Rückwärts/Seitwärts laufen: Halten Sie die *ALT*-Taste gedrückt, und führen Sie einen *LINKSKLICK* auf ein Zielquadrat aus. Der ausgewählte Söldner läuft den Weg dorthin rückwärts oder seitwärts. Dies ist die ideale Vorgehensweise, wenn Sie sich vor dem Feind zurückziehen und Ihren Kameraden trotzdem Deckung geben möchten.

Söldner austauschen: Wenn Sie zwei Söldner (oder einen Söldner und einen Zivilisten) gegeneinander austauschen möchten, wählen Sie einen aus, und fahren Sie mit dem Cursor auf den anderen. Drücken Sie dann die *X*-Taste auf Ihrer Tastatur. Dies ist auch während des Gefechts möglich. Beide Charaktere müssen dafür allerdings über genügend Actionpunkte verfügen.

Klettern: Auf diese Art und Weise können Sie über Mauern klettern oder über Zäune springen. Bewegen Sie den Söldner vor die Mauer, *HALTEN SIE DIE LINKE MAUSTASTE GEDRÜCKT*, und *ZIEHEN SIE DEN CURSOR NACH OBEN*, bis ein leiterförmiges Icon angezeigt wird. Wenn dieser Cursor nicht erscheint, kann Ihr Söldner nicht über diese Mauer klettern. Beachten Sie, dass Ihre Söldner nur auf Flächen hinaufklettern können.

Ist Ihr Söldner auf eine Mauer o. ä. geklettert, so stellt sich der Cursor automatisch auf den oberen Level ein. Über die Buttons im Inventarverzeichnis oder die *TAB*-Taste können Sie zwischen unterem und oberem Level wechseln.

Stealth-Modus: Manchmal muss sich ein Söldner so leise wie möglich an seinen Gegner heranschleichen. Wenn Sie sich in diesem Modus fortbewegen, werden Sie zwar nicht gehört, aber es kostet Sie viele Actionpunkte. Um sich nun anzuschleichen, rufen Sie das Inventarverzeichnis des Söldners auf, und drücken Sie den *STEALTH MODE-BUTTON*. Dieser Button wird hervorgehoben, wenn der Stealth-Modus aktiviert ist. Der Cursor ist gelb, und das Söldnerporträt ist mit einem gelben Rechteck versehen. Sie können den Stealth-Modus deaktivieren, indem Sie die Taste *Z* drücken oder *ALT-Z* für den ganzen Trupp.

Schwimmen: Während der Mission wird das Team verschiedene Ströme, Seen und Flüsse überqueren müssen. Söldner können diese gefährlichen Situationen meistern. Aber wenn nicht zufällig eine praktische Brücke vorhanden ist, werden sie sich zwangsläufig nasse Füße holen.

Schwimmen kann sehr anstrengend sein. Bevor Sie einen Söldner in die Fluten schicken, überprüfen Sie seinen blauen Energiebalken. Wenn er durch das Gewässer schwimmt - meistens beladen mit seiner schweren Ausrüstung - wird er schnell müde, und der Energiebalken verkürzt sich. Söldner schwimmen so lange weiter, wie es geht, bis sie ein neues Ziel genannt bekommen oder bis ihnen die Energie ausgeht. Wenn der Energiebalken bei Null angelangt ist, ertrinkt der Söldner und wird von den Fischen gefressen. Beim Schwimmen besteht außerdem immer die Gefahr, dass die Ausrüstung des Söldners vom Wasser beschädigt wird. Wenn Sie also verhindern möchten, dass ein bestimmter Gegenstand Schäden davonträgt, meiden Sie tiefe Gewässer, in denen das Inventar des Söldners nass werden könnte. Nachdem Sie einen Fluss überquert haben, überprüfen Sie das Inventar jedes Söldners und die Funktionsfähigkeit der Gegenstände. Kontrollieren Sie insbesondere ihre Waffen, denn die werden meistens als erstes in Mitleidenschaft gezogen.

In benachbarte Sektoren reisen: Wenn alle Söldner eines Trupps in der Nähe einer Treppe oder am Sektorenrand sind, können sie in benachbarte Sektoren weiterziehen. Bewegen Sie die Maus an den Bildschirmrand und somit an den Rand des Sektors. Ein *AUSGANGS*-Cursor erscheint. Durch Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* rufen Sie ein Fenster mit verschiedenen Reiseoptionen auf:

Ausgewählter Söldner: *NUR* der ausgewählte Söldner reist in den Nachbarsektor.

Alle Söldner des Trupps: Der gesamte Trupp reist in den Nachbarsektor.

Gehe zu Sektor: Diese Option ist dann sehr hilfreich, wenn Sie nur Teile des Trupps bewegen. Mit diesem Fenster „folgen" Sie den ausgewählten Söldnern in den neuen Sektor. Andernfalls wird auf dem Bildschirm nur der aktuelle Sektor angezeigt.

Genauere Informationen über das Unternehmen von langen Reisen in nicht benachbarte Sektoren erhalten Sie im Abschnitt "Der Kartenbildschirm" auf Seite 53.



Inventar

Jeder Ihrer Söldner ist mit allerlei Gegenständen ausgerüstet, die zum Überleben notwendig sind. Um das Inventar eines Söldners aufzurufen, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf das entsprechende Porträt, oder drücken Sie die Taste *Ö* auf Ihrer Tastatur. Das Inventar für den betreffenden Söldner erscheint dann.

Die erste Hand: Sie können einen Söldner mit neuen Waffen und Gegenständen ausstatten, indem Sie die verschiedenen Felder benutzen. Das Feld für die erste Hand ist das wichtigste. Der Söldner benutzt im Spiel immer den Gegenstand, den er in der ersten Hand hält. Dies ist natürlich meistens eine Waffe, kann aber auch ein Verbandskasten, Sprengstoff oder ein anderer Gegenstand sein.

Die zweite Hand: Söldner haben auch eine sogenannte "zweite" Hand, in der sie Gegenstände halten, die sie im Spielverlauf möglicherweise noch benötigen. Diese Gegenstände können während des Spiels auf schnelle und einfache Art und Weise in die erste Hand gelegt werden, indem Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* den Gegen-

stand in der zweiten Hand anklicken. Stellen Sie sich zum Beispiel vor, dass Hitman eine Pistole in der ersten Hand und eine Granate in der zweiten Hand hält. Damit er die Granate werfen kann, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* die zweite Hand an. Die Gegenstände in den Händen tauschen ihren Platz.

Hinweis: Bestimmte große Gegenstände, wie z.B. Gewehre und Schrotflinten, können nur mit *beiden* Händen bedient werden. Sie können auch jeweils zwei Waffen in der linken und rechten Hand halten und alle gleichzeitig abfeuern. Das macht dann doppelten Spaß...

Außerdem sind Felder für Kopf-, Bein- und Brustschutz sowie für einen Helm vorhanden. Zusätzlich haben Sie zwölf Inventarfelder in Ihrem Gepäck. Bei *Jagged Alliance 2- Unfinished Business* können Gegenstände nur an ihrem richtigen Platz verwendet werden. Zum Beispiel können Sie eine Granate nicht als Helm und einen Arztkoffer nicht als Körperschutz benutzen.

Einen Gegenstand untersuchen: Klicken Sie bei geöffnetem Inventar mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf einen Gegenstand, und Sie erhalten eine ausführliche Beschreibung darüber.

Neue Gegenstände: Jeder neue Gegenstand ist sozusagen von einer leuchtenden Aura umgeben.

Das Inventar anderer Söldner anschauen: Klicken Sie dazu auf die Pfeile unter einem Porträt im Inventarverzeichnis, und die Inventare anderer Mitglieder des Trupps werden angezeigt.

Mehrere Gegenstände auswählen: Um einen Gegenstand auszuwählen und aufzuheben, klicken Sie diesen mit der *LINKEN MAUSTASTE* an. Um mehrere Gegenstände in denselben Slot zu packen (z. B. drei Magazine 45er Munition), drücken Sie die *UMSCHALT*-Taste und die *LINKE MAUSTASTE.*

Einen Gegenstand fallen lassen: Wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie fallen lassen oder wegwerfen möchten. Wenn Sie den ausgewählten Gegenstand nahe am Körper des Söldners auf dem Taktikbildschirm halten, wird das Wort „fallen lassen" angezeigt. Durch Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* lässt der Söldner den Gegenstand fallen.

Gegenstände tauschen: Bei aufgerufenem Inventarverzeichnis können Söldner Gegenstände mit anderen Söldnern in ihrer Nähe tauschen. Alle Söldner, die sich in Reichweite befinden, werden hervorgehoben und diejenigen, die nebeneinander stehen, bilden eine Kette und reichen die Gegenstände weiter. Zu weit entfernte Söldner werden in Grau dargestellt.

Sie haben auch die Möglichkeit, Gegenstände an ein anderes Mitglied des Trupps weiterzugeben und ihm zuzuwerfen. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* im Inventarverzeichnis auf den Gegenstand, den Sie weitergeben möchten. Bewegen Sie dann den Cursor auf die Figur eines anderen Söldners auf dem Taktikbildschirm. Unter dem Cursor erscheinen neben dem Namen des Söldners die Wörter *GEBEN* und *FANGEN*. Drücken Sie einmal die *LINKE MAUSTASTE*, und der ausgewählte Söldner wirft den Gegenstand oder gibt ihn an den anderen Söldner weiter. (Wenn die Wörter *GEBEN* oder *FANGEN* nicht erscheinen, oder das Inventar des *EMPFÄNGERS* grau erscheint, ist dieser zu weit entfernt.)

Einen Gegenstand geben: Diese Funktion ist mit der Weitergeben-Funktion vergleichbar. Allerdings ist der Empfänger in diesem Fall ein Nichtspieler-Charakter und kein Söldner. (Kleiner Tipp: Versuchen Sie gar nicht erst, einem Nichtspieler-Charakter wahllos Geschenke zu machen. Sie nehmen nämlich nur bestimmte Gegenstände an.)

Das Magazin leeren: Klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf die Waffe, um die Beschreibung aufzurufen. Klicken Sie dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die farbige Patrone. Diese zeigt an, wieviel Munition noch im Magazin ist. Das Magazin wird dadurch geleert.

Zubehör: Eigenschaften eines Gegenstandes können durch bestimmtes Zubehör verbessert werden. Legen Sie die Waffe in die erste Hand des Söldners. Wählen Sie nun das Zubehör, z. B. ein Zielfernrohr oder einen Schalldämpfer, und klicken Sie dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die Waffe in der ersten Hand des Söldners. Sie sehen dann rechts neben dem Bild des Gegenstandes vier Felder. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* in ein leeres Feld, um das Zusatzgerät anzubringen. Sie haben ebenfalls die Möglichkeit, auf diese Weise Gegenstände miteinander zu kombinieren, einander hinzuzufügen oder kombiniert zu benutzen.

Gegenstände kombinieren: Zwei teilweise verbrauchte Gegenstände (wie z. B. zwei halbleere 45er-Magazine) können kombiniert werden, indem Sie zunächst einen Gegenstand in die *erste Hand* des Söldners legen und dann *den zweiten Gegenstand darauf legen*. Sie werden gefragt, ob Sie die beiden Gegenstände miteinander kombinieren möchten. Wenn Sie die Frage mit ja beantworten, wird aus den beiden Gegenständen einer.

Sie können teilweise verbrauchte Gegenstände ebenfalls kombinieren, indem Sie diese in einem Feld sammeln, die *STRG*-Taste gedrückt halten und dann auf die gesammelten Gegenstände klicken. Wenn Sie z. B. drei halb verbrauchte Verbandskästen mit Werten von 30%, 40% und 60% sammeln und dann bei gedrückter *STRG*-Taste anklicken, erhalten Sie zwei Verbandskästen - einen mit 100% und einen mit 30%.

Einen Gegenstand selbst benutzen: Ein Söldner kann verschiedene Gegenstände (wie Tarnfarbe und Feldflaschen) auch selbst benutzen. Klicken Sie dazu mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Gegenstand, um diesen auszuwählen. Klicken Sie dann wiederum mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die Figur des Söldners im Inventarverzeichnis.

Weitere Informationen: Das Inventarverzeichnis liefert für die Gegenstände, die ein Söldner bei sich trägt, drei wichtige Informationen: Rüstung, Gewicht und Tarnung.

Rüstung: Je höher die Prozentzahl, desto besser ist ein Söldner geschützt. Bitte beachten Sie, dass diese Prozentangabe ein Durchschnittswert für den ganzen Körper des Söldners ist. Aber auch der beste Brustpanzer nützt Ihnen nichts, wenn Ihnen in den Kopf geschossen wird und Sie keinen Helm tragen.

Gewicht: Ihre Söldner können nur ein bestimmtes Gewicht tragen. Je mehr Zeug ein Söldner zu schleppen hat, desto höher steigt der Gewichtswert. Achten Sie darauf, dass dieser Wert 100% nicht übersteigt, sonst wird Ihr Söldner von der Last zu sehr behindert.

Tarnung: Je höher die Prozentzahl, desto schwerer kann Sie der Feind entdecken. Verwenden Sie das Tarnnetz, um die Prozentzahl zu erhöhen. Die Tarnung nutzt sich ab, besonders wenn der Söldner nass wird.

Taschen: Außerdem verfügt der Söldner über Taschen, in denen er seine Bankkarte und sein Schlüsselbund aufbewahrt. Über den Banknoten- bzw. Dollar-Button gelangen Sie an diese Gegenstände.

Geld einzahlen und abheben: Sobald ein Söldner etwas Geld benötigt, kann er es von Ihrem Bankkonto abheben. Klicken Sie einfach auf den *GELD EINZAHLEN/ABHEBEN*-Button, der wie ein Dollarzeichen aussieht. Es erscheint ein neues Fenster, in dem Sie den gewünschten Betrag angeben können.

Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die Buttons $1000, $100 und $10, bis Sie die benötigte Gesamtsumme erreicht haben, und klicken Sie dann auf den *FERTIG*-Button. (Durch Drücken der rechten Maustaste reduzieren Sie den Betrag.)

Im Vergleich dazu ist das Einzahlen von Geld sehr einfach. Nehmen Sie das Geld, und ziehen Sie es herüber zum *ABHEBEN/EINZAHLEN*-Button. Durch Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* lässt sich der Betrag erhöhen. (Mit der *RECHTEN MAUSTASTE* können Sie den Betrag reduzieren.)

Zusätzlich können Sie noch verschiedene Beträge von Ihrem Geld abteilen. Klicken Sie einfach mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf die Banknoten. Dadurch öffnet sich ein Fenster, das genauso aussieht wie das zum Abheben von Geld. Wenn Sie einen Betrag auswählen, haben Sie danach zwei verschiedene Geldstapel.

Schlüsselbund: Wenn Sie einen oder mehrere Schlüssel aufheben und in Ihrem Inventar Platz sparen möchten, nehmen Sie den Schlüssel, ziehen diesen herüber zum *SCHLÜSSELBUND*-Icon, und drücken Sie die *LINKE MAUSTASTE*. Falls Sie den Schlüssel später wieder benutzen möchten, klicken Sie einfach mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den *SCHLÜSSELBUND*, ohne einen Schlüssel ausgewählt zu haben.

Gegenstände und Interaktion

Gegenstände benutzen: Sie kennen sich nun mit dem Inventarverzeichnis bestens aus. Daher werden Sie sicher all die interessanten Gegenstände ausprobieren wollen, die Ihre Söldner bei sich tragen. Um in *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* einen Gegenstand zu benutzen, legen Sie diesen in die erste Hand des ausgewählten

Söldners, und klicken Sie dann mit der *RECHTEN MAUSTASTE* in den Taktikbildschirm. (Wenn die Porträts des ganzen Trupps auf dem Bildschirm angezeigt werden, können Sie auch mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Gegenstand in der ersten Hand klicken, um den *BENUTZEN*-Cursor zu erhalten.)

Je nach Art des Gegenstandes erscheinen unterschiedliche *BENUTZEN*-Cursor auf dem Bildschirm. Bei Feuerwaffen wird z. B. ein Fadenkreuz-Cursor und bei einem Verbandskasten ein Rot-Kreuz-Cursor angezeigt. Wenn Sie einen Gegenstand benutzen möchten, aber es wird nur ein „?"-Cursor angezeigt, dann hat der jeweilige Gegenstand keine unmittelbare Funktion im Spielfeld. Wenn jedoch die Söldnerfigur in der Mitte des Inventarverzeichnisses leuchtet, sobald diese mit dem Mauscursor ausgewählt wird, kann der Söldner den Gegenstand selbst benutzen.

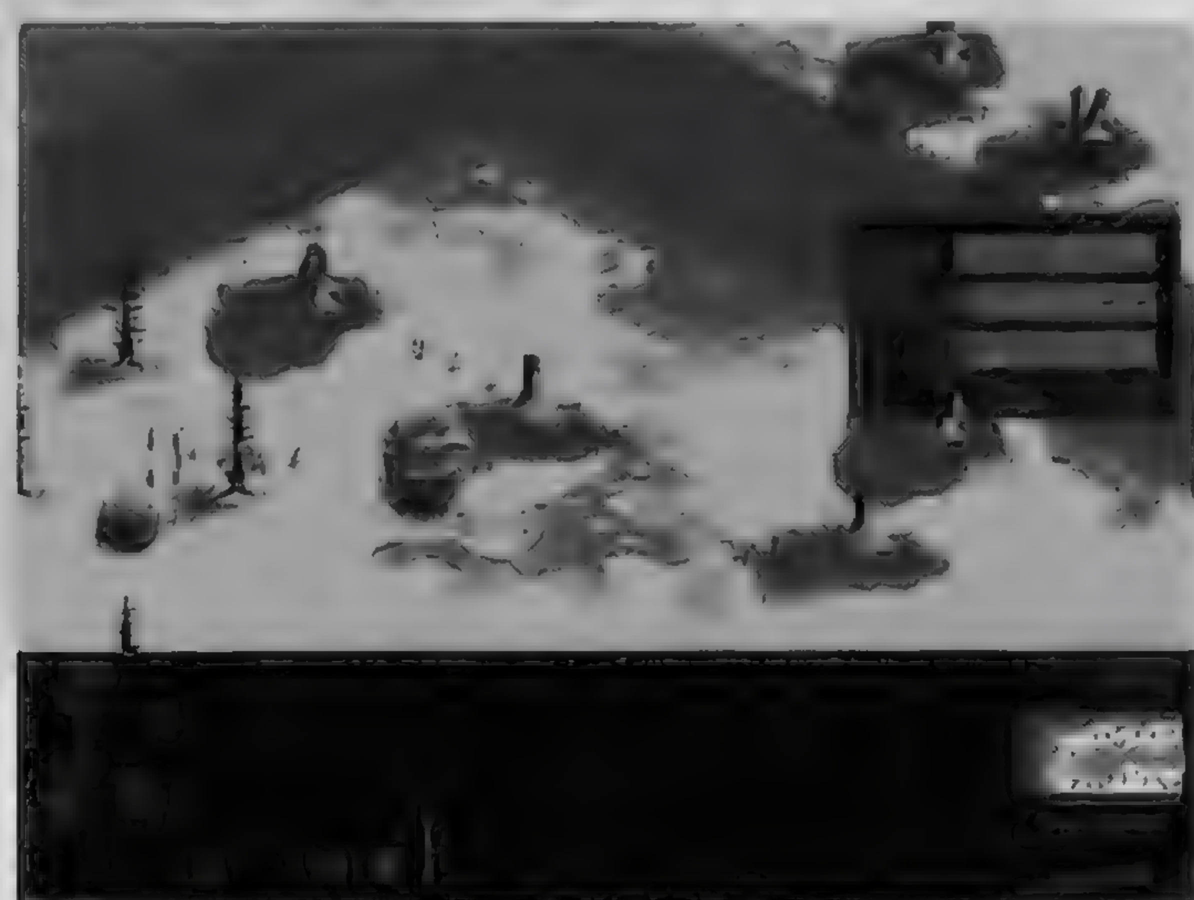
Wenn einer der *BENUTZEN*-Cursor auf dem Bildschirm erscheint, klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Ziel oder Objekt, und die Aktion beginnt. Ein Söldner mit einem Verbandskasten versucht beispielsweise, einen verletzten Kameraden zu heilen. Ist das Ziel außer Reichweite, so macht sich der Söldner auf den Weg dorthin. Sobald das Ziel in Reichweite ist, beginnt er mit der jeweiligen Aktion. Ein kleines Icon erscheint auf dem Porträt des Söldners und zeigt an, was er gerade tut.

Der Hand-Cursor: Der normale Cursor im Taktikbildschirm verwandelt sich automatisch in eine Hand, wenn Sie die *STRG*-Taste gedrückt halten. Klicken Sie bei gedrückter *STRG*-Taste mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Objekt oder den Gegenstand, den Sie benutzen möchten. Der Söldner bewegt sich in die jeweilige Richtung, nimmt den Gegenstand unter die Lupe, öffnet ihn oder benutzt ihn anderweitig. Mit der Tastenkombination *STRG* und *LINKE MAUSTAST*e können Sie Gegenstände vom Boden aufheben, Türen und Kisten öffnen und so weiter... (Probieren Sie es einfach aus!)

Wenn Sie auf dem Feld einen Gegenstand sehen, bewegen Sie den Cursor einen Augenblick über diesen Gegenstand. Der Cursor verwandelt sich automatisch in einen Hand-Cursor, auch wenn der Söldner über dem Gegenstand steht. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Gegenstand, und der Söldner versucht, diesen aufzuheben. Es kann vorkommen, dass dort mehrere Gegenstände auf einem Haufen liegen. Sie

können dann aus einer Liste verfügbarer Gegenstände wählen. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* die gewünschten Gegenstände an, oder drücken Sie *ALLE AUSWÄHLEN*, um alle Gegenstände auszuwählen.

Durch Drücken des *BUTTONS MIT DEM HÄKCHEN* erhalten Sie die ausgewählten Gegenstände.



Gegend absuchen: Wenn einer Ihrer Söldner die Gegend absuchen soll, rufen Sie den Hand-Cursor auf, und bewegen Sie diesen über die in der Nähe herumliegenden Gegenstände. Bei Dingen, die der Söldner gebrauchen kann, wird der Hand-Cursor rot.

Türen und Kisten: Türen und Kisten sind ein besonderer Fall. Wenn eine Tür oder Kiste verschlossen oder schon geöffnet ist, rufen Sie durch Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* ein Pop-Up-Fenster auf. Dieses verfügt in einem Bedienfeld über eine Reihe von Icons. Welche Optionen der Söldner hat, hängt von den Gegenständen ab, die er bei sich trägt. Wenn Ihr Söldner z. B. kein Stemmeisen hat, ist die Option *STEMMEISEN BENUTZEN* grau dargestellt und deaktiviert. Während des Gefechts sind außerdem alle Aktionen in Grau dargestellt, für die der Söldner nicht genügend Actionpunkte hat.

Öffnen/Schließen: Diese Optionen sind bei jeder Tür oder Kiste verfügbar, egal, ob diese verriegelt ist oder nicht. Verriegelte Türen oder Kisten lassen sich natürlich nicht öffnen.

Aufschließen: Wenn Sie das Glück haben, einen Schlüssel zu besitzen, können Sie die Tür problemlos öffnen – vorausgesetzt natürlich, es ist der richtige Schlüssel.

Stemmeisen benutzen: Mit einem Stemmeisen können Sie versuchen, Türen oder Kisten aufzubrechen.

Auf Fallen untersuchen: Wenn Sie vermuten, ein Schloss könnte mit einer Falle versehen sein, nutzen Sie diese Option. Behalten Sie jedoch stets im Hinterkopf, dass Ihnen Ihr Söldner möglicherweise nicht immer die Wahrheit sagt.

Schloss knacken: Söldner, die über einen Schlossersatz verfügen, können versuchen, das Schloss zu knacken. Falls dies nicht sofort klappen sollte, versuchen Sie es ruhig mehrmals. Ihr Söldner wird Ihnen schon mitteilen, wenn er meint, dass es unmöglich ist.

Gewaltsam öffnen: Wenn nichts mehr hilft, versuchen Sie es mit roher Gewalt. Ihr Söldner tritt dann einmal ordentlich zu.

Falle entschärfen: Sollte sich herausstellen, dass eine Tür mit einer Falle versehen ist, versuchen Sie diese Option.

Sprengstoff an Tür benutzen: Eine sehr lustige Methode, um eine Tür zu öffnen. Wenn Sie das richtige Material haben, können Sie eine Tür einfach aus den Angeln blasen.

Hinweis: A.I.M. weist ausdrücklich darauf hin, dass diese Methode nur von Experten angewandt werden sollte.

Abbrechen: Wenn Ihr Söldner mit seinen Ideen am Ende ist, oder die Türschlösser nicht erreichbar sind, muss er aufgeben und diese Option wählen.

Versteckte Gegenstände: Nicht alle Gegenstände sind auf Anhieb sichtbar. Einige erfahrene Söldner kennen das Feindesland. Daher bemerken sie leichte Unebenheiten im Boden oder merkwürdige Abdrücke im Gras sofort. Andere Söldner, die mit Metalldetektoren ausgerüstet sind, spüren sogar Gegenstände auf, die auch der erfahrenste Söldner übersehen würde.

Söldner, die irgendwo einen vergrabenen Gegenstand vermuten, markieren die Stelle mit einer blauen Flagge. Natürlich weiß keiner genau, was dort vergraben ist und ob dort überhaupt etwas vergraben ist. Es könnte eine Landmine sein, die Sie vierzig Meter in die Luft jagt, oder aber auch ein Gegenstand, nach dem Sie schon seit Tagen suchen.

Um den Gegenstand auszugraben oder zu entschärfen, verwenden Sie den Hand-Cursor auf der blauen Fahne (und beten Sie, dass alles gut geht!).

Nichtspieler-Charaktere (NPC) treffen

Nicht jeder, den Sie treffen, ist Ihr Feind. Die Einwohner von Arulco sind Ihnen oft sehr freundlich gesonnen und außerdem eine hervorragende Informations- und Versorgungsquelle. Wenn Sie auf dem Taktikbildschirm einen neuen Charakter entdecken, bewegen Sie den Cursor über die Figur. Werden dann ein Name und ein *SPRECHEN*-Cursor (ein Mund) über der Figur angezeigt, so können Sie mit der Person sprechen. Gehen Sie zu dem Charakter, und beginnen Sie durch Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* die Unterhaltung. Wenn sich der ausgewählte Söldner in keiner guten Position für eine Unterhaltung mit einem anderen Charakter befindet, blinkt der *SPRECHEN*-Cursor rot und grau.

Während Sie sich mit einem Charakter unterhalten, erscheint sein Porträt sowie eine Liste verschiedener Einstellungen und Aktionen, durch die Sie die Unterhaltung beeinflussen können:

Freundlich: Wenn Sie nett und freundlich sind, bekommen Sie vielleicht ein paar Informationen.

Direkt: Sie kommen sofort zur Sache. Manche Leute reagieren jedoch allergisch auf diese direkte Art.

Bedrohen: Holen Sie sich die benötigten Informationen mit Einschüchterung oder Gewalt. Das ist natürlich nicht sehr angenehm für Ihren Gesprächspartner, aber Sie bekommen wenigstens, was Sie wollen.

Geben: Um einem Nichtspieler-Charakter einen Gegenstand zu geben, wählen Sie diese Option. Das Inventarverzeichnis wird dann angezeigt.

Kaufen/Verkaufen: Einige Nichtspieler-Charaktere sind bereit, mit Ihnen Handel zu treiben. Durch Anwahl dieses Buttons öffnet sich ein Fenster mit Gegenständen, die der Nichtspieler-Charakter zum Verkauf anbietet. Außerdem erscheint Ihr Inventar, damit auch Sie Dinge verkaufen können. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die Gegenstände des NPC, und diese werden auf die „Ladentheke" gelegt. Bei nochmaligem Klicken mit der *LINKEN MAUSTASTE* erhält der NPC den Gegenstand zurück.

Durch Anklicken eines Ihrer Gegenstände mit der *LINKEN MAUSTASTE* bieten Sie diesen zum Verkauf an. Über die *RECHTE MAUSTASTE* erhalten Sie ihn wieder zurück. Sobald Sie alle Gegenstände, die Sie kaufen oder verkaufen möchten, ausgewählt haben, drücken Sie den Button *TRANSAKTION*. Der Handel wird dann durchgeführt. Vergessen Sie nicht, Ihre gekauften Gegenstände mitzunehmen, bevor es weitergeht.

Reparieren: Manche NPCs verkaufen nichts, bieten aber einen nützlichen Service an. Sie reparieren Dinge gegen Bezahlung.

Rekrutieren: Durch diese Option bekommt ein NPC die Möglichkeit, sich Ihrem Team anzuschließen oder Ihnen jemanden zu nennen, der sich Ihnen anschließen würde.



TAKTIK: DEN FEIND BEKÄMPFEN



Bei *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* werden Sie natürlich nicht Ihre ganze Zeit damit verbringen, mit Einwohnern zu tratschen oder Souvenirs zu sammeln. Sobald Sie auf einen Feind treffen, wird es schnell heiß für Sie. Der Kampf beginnt, sobald Sie feindliche Trupps erspähen, oder einer der Feinde einen Ihrer Söldner entdeckt.

Wenn das Gefecht beginnt, schaltet das Spiel automatisch vom Echtzeitmodus in den rundenbasierenden Modus. Im rundenbasierenden Modus verbraucht der Söldner bei jeder Aktion Actionpunkte. Die Actionpunkte werden zu Beginn eines jeden Durchgangs erneuert.

Waffen abfeuern

Das Abfeuern seiner Waffe ist der erste Reflex eines Söldners, wenn er auf den Feind trifft. Dazu muss sich die geladene Waffe in der ersten Hand des Söldners befinden. (Natürlich ist bei Kampfsport-Spezialisten schon die bloße Hand die stärkste Waffe...)

Feinde anvisieren: Wenn Sie den Cursor über einem Gegner positionieren, erscheint automatisch das Fadenkreuz. Durch Drücken der *RECHTEN MAUSTASTE* kann das Fadenkreuz jederzeit aufgerufen werden. Klicken Sie dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf einen Gegenstand oder eine Figur, auf die Sie schießen möchten. Durch das Zielen und Schießen werden einige Actionpunkte des Söldners für diese Runde verbraucht. Die erforderlichen Actionpunkte werden in der Mitte des Fadenkreuzes angezeigt. (Weitere Informationen über Actionpunkte erhalten Sie im gleichnamigen Abschnitt dieses Handbuches ab Seite 50).

Während des Kampfes fragen Sie sich möglicherweise, was die Zahl in der linken oberen Ecke des Söldnerporträts zu bedeuten hat. Dies ist die Anzahl der Feinde, die Ihre Söldner sehen

und auf sie schießen können. Um alle Feinde durchzugehen, die ein ausgewählter Söldner im Blickfeld hat, klicken Sie in die linke obere Ecke des Porträts, oder drücken Sie die Taste *E*. Um alle Feinde durchzugehen, die das gesamte Team gerade sieht, drücken Sie *ENTER*.
Wenn Ihre Feinde dicht beieinander stehen, ist es oft schwierig, auf den Feind zu zielen, auf den Sie zuerst schießen möchten. Um alle sich überlappenden Ziele auf dem Bildschirm durchzugehen, drücken Sie die Taste *N*.

Zielen und Actionpunkte: Um eine Waffe in Schussposition zu bringen, benötigen Sie ebenfalls eine bestimmte Menge an Actionpunkten. Wie schnell einem Söldner dies gelingt, hängt von seiner Erfahrung und der Art der verwendeten Waffe ab. Einen großen, unhandlichen Granatenwerfer einzustellen, erfordert mehr Zeit und Actionpunkte als das Zielen mit einer gut geölten Mac-10. Wenn Sie den Feind zum ersten Mal anvisieren, wird angezeigt, wie viele Actionpunkte für den Schuss mindestens erforderlich sind.

Genauer Zielen: Wenn Sie bereit sind, ein paar mehr Actionpunkte zu investieren, können Sie präziser zielen. Klicken Sie dazu beim Zielen auf die *RECHTE MAUSTASTE*. Sie sehen, wie Punkte hinzuaddiert werden. Ihr Söldner nimmt sich dann etwas mehr Zeit, um sein Ziel präzise anzuvisieren. Vergessen Sie jedoch nicht, dass Sie statt zweier präziser, guter Schüsse auch drei normale Schüsse abfeuern könnten, die weniger Actionpunkte kosten. Wenn Sie sich jedoch auf keinen Fall einen Fehlschuss leisten können, kann sich präzises Zielen durchaus auszahlen. Verfügt Ihr Gewehr über ein Zielfernrohr, so wird für den Einsatz zusätzliche Zeit benötigt. Sie möchten wissen, wie weit Sie das Zielen verbessern können? Maximal um vier Punkte. Nach einer bestimmten Zeit haben Sie alles getan, was nur möglich war.

Feuerstoß: Wenn Sie eine automatische Waffe haben, können Sie mehrere Schüsse gleichzeitig auf Ihre Feinde abfeuern. Klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf Ihren Söldner, und das Inventar erscheint. Klicken Sie dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Button *FEUERSTOß*. (Erstaunlicherweise ist das der Button mit der Pistole). Der Feuerstoßmodus kann aber auch einfach durch Drücken der Taste *B* eingestellt werden. Dieser Modus ist so lange aktiviert, bis Sie ihn wieder aus-

schalten. Im Feuerstoß-Modus können Sie Ihre Feinde jedoch nicht genau anvisieren. Der Gegner kann leider nicht mit einer präzisen Salve befeuert werden.

Sperrfeuer: Wenn Ihre Waffe auf Feuerstoß eingestellt ist, können Sie Ihre Salven über ein bestimmtes Gebiet auf mehrere Ziele verteilen. Drücken Sie dazu die *LINKE MAUSTASTE*, und *ZIEHEN SIE DEN CURSOR ÜBER DAS GEBIET, das Sie befeuern möchten.* Mehrere kleine rote Kreuze erscheinen und markieren das Zielgebiet. Um zu feuern, lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Mit *ESC* brechen Sie das Sperrfeuer ab.

Den Abzug drücken: Wenn Sie Ihre Waffe gezogen und das Ziel anvisiert haben, drücken Sie die *LINKE MAUSTASTE*, um abzudrücken. *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* zeigt den entstandenen Schaden mit Hilfe einer blinkenden Zahl über dem Ziel an, obwohl Ihnen dieser durch die Schmerzensschreie der Feinde wohl kaum verborgen bleibt.

Schüsse wiederholen: Diese Option kostet in der Regel weniger Punkte als der erste Schuss, da Sie den Feind bereits anvisiert haben.

Das Ziel treffen: Die Treffsicherheit des Söldners, die Qualität seiner Waffe und die Entfernung zum Ziel spielen eine große Rolle beim Abfeuern eines guten Schusses. Aber andere Faktoren sind ebenfalls von großer Wichtigkeit. Wenn Sie z.B. durch Bäume auf den Gegner schießen oder schon fast bewusstlos sind, sind Ihre Chancen, einen wohl platzierten Schuss abzufeuern, ziemlich gering. Genaues Zielen ist eine Frage der Sicht und des Geschicks. Und manchmal brauchen Sie auch einfach nur verdammt viel Glück. (Man kann nie wissen, ob ein Schuss, der normalerweise meilenweit am Ziel vorbeigeht, nicht vielleicht doch von einem Spatz abgelenkt wird, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist...)

Nachladen: Wenn einem Söldner die Munition ausgeht, verwandelt sich das Fadenkreuz in einen Munitionscursor. Durch einfaches Drücken der *LINKEN MAUSTASTE* können Sie die Waffe nachladen. Nachladen kostet Sie 5 APs. Gehen Sie also in Deckung, wenn Sie nachladen. Hat der Söldner nicht mehr die richtige Munition oder gar keine mehr, wird der Cursor grau dargestellt (und der Söldner sagt ein paar unfeine Worte).

Ladehemmung: Es kann vorkommen, dass Ihre Waffen Ladehemmung haben, insbesondere wenn Sie in einem schlechten Zustand sind. Ein Besuch bei einem Mechaniker, der sich auf Waffen spezialisiert hat, kann dann ratsam sein. Gelegentlich löst sich das Problem von selbst, wenn die Waffe trotz Ladehemmung abgefeuert wird.

Auf Objekte schießen: Manchmal ist es aus strategischen Gründen von Vorteil, wenn man Objekte anstelle von Personen in die Luft jagt. (Und manchmal macht es einfach mehr Spaß.) Platzieren Sie den Zielcursor auf das Objekt, und drücken Sie die *RECHTE MAUSTASTE*. Das Fadenkreuz erscheint. Wenn es rot ist, können Sie versuchen, das Objekt zu zerstören. Ist es grau, so können Sie zwar schießen, aber der Schuss wird das Objekt nicht beschädigen.

Auf andere Ebenen zielen: Manchmal befindet sich Ihr Söldner auf einer Ebene über oder unter den feindlichen Trupps. Sie können den Cursor-Level durch Drücken der *TAB*-Taste oder des entsprechenden Buttons im Inventarbildschirm des jeweiligen Söldners ändern. Ein Feind auf dem Dach leuchtet gelb, während Feinde auf dem Boden rot leuchten.

Waffenreichweite überprüfen: Durch das Drücken der *F*-Taste erhalten Sie Informationen über die Reichweite der Waffe Ihres ausgewählten Söldners. Die Angabe der Reichweite hängt von der Cursorposition ab.

Nahkampf

Notfalls können Söldner auch mit ihren bloßen Fäusten kämpfen. Allerdings müssen dazu alle Gegenstände aus der ersten Hand des Söldners entfernt werden. Drücken Sie dann die *RECHTE MAUSTASTE*, um den Faust-Cursor aufzurufen. Klicken Sie nun mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Ziel. Ihr Söldner muss jedoch sehr nahe am Gegner stehen, um mit ihm kämpfen zu können. Kugeln sind in der Regel wirkungsvoller als ein Faustschlag, aber Sie werden nicht glauben, wie todbringend ein Schlag eines Nahkampfspezialisten sein kann.

Unterbrechungen und Actionpunkte

Gelegentlich möchten Sie vielleicht einen Zug beenden, obwohl Sie noch nicht alle Actionpunkte Ihrer Söldner verbraucht haben. Ein erfahre-

ner Söldner kann einen Feind unterbrechen, während dieser mitten im Zug ist. Während einer solchen Unterbrechung kann Ihr Söldner einen Schuss abfeuern, weggehen oder etwas völlig anderes tun. Jede Handlung Ihres Söldners während der Unterbrechung kostet jedoch Actionpunkte. Ihre Söldner können aus der Unterbrechung keinen Nutzen ziehen, wenn Sie in der vorherigen Runde alle Actionpunkte aufgebraucht haben.

Behalten Sie immer im Hinterkopf, dass auch Sie vom Feind unterbrochen werden können. Wenn Sie beispielsweise einen Söldner mit Erfahrungsstufe 1, der noch grün hinter den Ohren ist, auf eine feindliche Gruppe ansetzen, unterbrechen vielleicht alle Feinde gleichzeitig und schießen ihn in Stücke, bevor er sich in Sicherheit bringen kann. Dies ist noch wahrscheinlicher, wenn der Söldner läuft, verwundet ist oder von anderen Feinden abgelenkt wird.

Wenn Sie in einer Runde oder Unterbrechung nicht alle Actionpunkte verbrauchen, haben Sie in der nächsten Runde bis zu fünf Punkte gut. Die restlichen Actionpunkte verfallen mit Beginn der neuen Runde.

Sprengstoffe und Granaten

Sprengstoff ist das Spielzeug der Söldner. Früher oder später werden Sie in eine Explosion oder einen Giftgasangriff geraten oder davor fliehen. Vor dem Giftgas können Sie sich zwar schützen (indem Sie Gasmasken tragen), aber eine plötzliche Explosion kann Sie, Ihr Team, Ihre Ausrüstung und das Umland sehr schnell dem Erdboden gleichmachen. Welche Auswirkungen eine Explosion oder ein Gasangriff auf Ihren Trupp haben können, hängt davon ab, wie nah dieser am Ort der Detonation ist, wie gefährlich der Sprengstoff oder das Gas sind und wie gut ihr Trupp vor dem Angriff geschützt ist.

Granaten: Natürlich finden Sie es interessanter, Dinge in die Luft zu jagen, als selbst in die Luft gejagt zu werden. Um kleine Dinge (wie Feinde) in die Luft zu jagen, benötigen Sie Granaten. Legen Sie die Granate in die erste Hand Ihres Söldners. Drücken Sie die *RECHTE MAUSTASTE*, und ein spezieller Cursor erscheint und zeigt an, dass Sie die Granate werfen können. Wählen Sie das Ziel aus, und drücken Sie die *LINKE MAUSTASTE*. Aber Vorsicht! Ein schlechter Wurf kann Ihrem Team mehr Schaden zufügen als dem Gegner.

Hinweis: Während Sie zielen, sehen Sie einen roten Cursor auf dem Boden. Dieser zeigt an,

wo die Granate wahrscheinlich landen wird. Diese Information ist in zwei Fällen von Bedeutung: 1) Bei äußerst ungewöhnlichen Manövern, wie z. B. eine Granate von einer Wand abprallen zu lassen, und 2) Wenn Sie sicher gehen möchten, dass die Granate nicht von der Wand abprallt und Ihnen auf den Kopf fällt. Falls Sie versuchen, eine Granate weiter zu werfen als möglich, stoppt der Cursor bei der maximalen Reichweite.
In Fällen, bei denen es absolut nicht möglich ist, dass die Granate ihr Ziel erreicht, wird der Cursor schwarz dargestellt.

Sprengstoffe: Um etwas wirklich Großes in die Luft zu jagen, brauchen Sie Sprengstoff. Legen Sie den Sprengstoff in die erste Hand des Söldners, und drücken Sie die *RECHTE MAUSTASTE*, um den wie eine Bombe geformten Cursor aufzurufen.

Klicken Sie dann mit der ***linken Maustaste*** auf die Stelle, an der Sie die Sprengladung platzieren möchten.

Es gibt zwei Arten von Sprengstoffen: Sprengstoff mit Zeitzünder und Sprengstoff, der aus der Entfernung gezündet wird. Wenn Sie einen Sprengstoff mit Zeitzünder einsetzen, werden Sie aufgefordert, die Dauer bis zur Detonation anzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie genug Zeit haben, sich vor der Explosion in Sicherheit zu bringen.

Bomben mit Fernzünder verfügen über zwei Teile: Sprengstoff und Zünder. Wenn Sie den Sprengstoff platzieren, werden Sie aufgefordert, eine Frequenz zwischen eins und vier einzustellen. Um die Explosion auszulösen, muss ein Söldner den Fernzünder bedienen. Wählen Sie dafür nochmals eine Frequenz aus. Der Fernzünder wird so gesteuert, dass alle auf diese Frequenz eingestellten Bomben auf einmal explodieren.
All diese Experimente mit Sprengstoffen führen uns wahrscheinlich zum Kapitel WUNDEN UND ERSTE HILFE.

Wunden und Erste Hilfe

Verwundet werden: Wie schlimm die Wunden eines Söldners sein können, hängt von vielen Faktoren ab. Wenn der Söldner beispielsweise eine Kevlarweste trägt, spürt er zwar den Einschlag einer Kugel, bleibt aber unverletzt. Wird er jedoch vom Splitter einer Mörsergranate am Kopf getroffen, so bleibt von ihm wahrscheinlich nicht mehr viel übrig.

Die Verwundung eines Söldners wird in Gelb auf dem Gesundheitsbalken angezeigt. Wenn er nicht behandelt wird, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand immer mehr. Fällt der Gesundheitswert unter 15, kippt der Söldner um, kann sich nicht mehr bewegen, fällt in die Bewusstlosigkeit und stirbt. Was aber am wichtigsten ist: Liegt der Gesundheitswert einmal unter 15, so wird jeder weitere verlorene Gesundheitspunkt *PERMANENT* von seinem Maximalgesundheitswert abgezogen.

Wenn ein Söldner erst einmal am Boden liegt, kann er sich nicht mehr bewegen und auch nicht mehr schießen. Er kann nur noch sprechen oder seinen Kameraden zuhören. Sinkt der Gesundheitswert unter 10, wird er bewusstlos, und ein dunkles Gitter erscheint über seinem Porträt. Ein bewusstloser Söldner, der nicht sofort behandelt wird, kann sterben.

Wunden behandeln: Jedes Teammitglied mit medizinischen Kenntnissen und einem Verbandskasten sowie Arztkoffer kann Wunden verbinden. Legen Sie den Verbandskasten zunächst in die erste Hand des Söldners. Drücken Sie die *RECHTE MAUSTASTE*, und der *ERSTE-HILFE*-Cursor erscheint. Klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Söldner, der behandelt werden soll. Der Arzt kommt dann zum verletzten Söldner und behandelt diesen. (Wenn der Arzt sich selbst behandeln soll, rufen Sie über die *RECHTE MAUSTASTE* den *ERSTE-HILFE*-Cursor auf, und klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Arzt.) Sobald der Arzt alle Verbände angelegt hat, färbt sich der gelbe Bereich des Gesundheitsbalkens langsam wieder rosa.

Arzt und Patient können während der Behandlung leicht angegriffen werden. Ein Patient ist zwar möglicherweise in der Lage, einen oder zwei Schüsse abzufeuern, aber durch das Bandagieren wird er behindert und kann nicht besonders gut zielen.

Automatisch verarzten: Am Ende eines Kampfes können die Verletzten automatisch verarztet werden. Diese Funktion kann nur im Echtzeitmodus durch Drücken der Taste *A* aktiviert werden, wenn sich im Sektor keine Feinde mehr befinden.

Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend medizinische Vorräte zur Hand haben. Es ist ziemlich peinlich, siegreich aus einer Schlacht herauszugehen, und das Team stirbt wegen unbehandelter Wunden einen langsamen, qualvollen Tod...

Verbände stoppen zwar die Blutungen, ERMÖGLICHEN ABER NICHT DIE VOLLSTÄNDIGE GENESUNG DES SÖLDNERS. Endgültig geheilt wird der Söldner nur, wenn Sie ihn als Patienten einteilen und einen anderen Söldner als Arzt abstellen. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten SÖLDNERN AUFTRÄGE ERTEILEN, s. Seite 53 und DER KARTENBILDSCHIRM, s. Seite 53.

Einen Spielzug beenden

Durch einen Klick auf den Button mit dem Häkchen können Sie Ihren Spielzug beenden. Grundsätzlich können Sie während des Spielzuges alles Mögliche tun, bis:

1. Alle Ihre Söldner keine Actionpunkte mehr besitzen (oder nicht mehr genügend vorhanden sind, um etwas damit auszurichten),

2. Sie den Zug beenden, weil Sie alles, was Sie tun wollten, erreicht haben. (Vielleicht wollen Sie sich auch nur nicht in Gefahr bringen.)

3. Sie es für klüger halten, ein paar Actionpunkte für eine mögliche Unterbrechung aufzuheben.

Einen Kampf beenden

Der rundenbasierende Kampf endet automatisch, wenn Ihre Söldner nach ein paar Runden noch immer nicht auf einen lebenden Feind gestoßen sind. Der Echtzeitmodus wird dann wieder aktiviert. Ihre Söldner informieren Sie, ob alle Feinde vernichtet worden sind oder ob sich vielleicht irgendwo noch welche versteckt halten. Wenn Sie alle Feinde besiegt haben, haben Ihre Söldner die Möglichkeit, die verwundeten Kameraden automatisch zu heilen.

Jagged Alliance - Unfinished Business bietet noch eine weitere Option, um den Kampf zu beenden. Sie besteht darin, den Computer den Kampf entscheiden zu lassen. Der Computer übernimmt dann die Steuerung Ihrer Söldner und informiert Sie über den Ausgang des Gefechts. Um ein Gefecht im PC-Kampf entscheiden zu lassen, rufen Sie den Kartenbildschirm auf, und versuchen Sie, den Zeitraffer einzuschalten. (Mehr Informationen zum Thema Zeitraffer erhalten Sie im Kaptitel DER KARTENBILDSCHIRM, s. S.53) Eine Meldung erscheint und gibt an, ob der PC-Kampf zur Verfügung steht oder nicht. In einigen Fällen, wie z. B. beim Angriff auf feindliche Sektoren oder Hinterhalte, ist der PC-Kampf nicht möglich.

Wenn es im Kampf schlecht um Ihre Söldner steht, können Sie den Kampf auch beenden, indem Sie den Rückzug antreten. Bewegen Sie also alle Söldner zum Rand des Sektors, und verlassen Sie diesen. Aber Sie kennen ja das Sprichwort: Kehre einem Feind niemals den Rücken zu ....



TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE: DIE GESETZE DES KRIEGES

Beachten Sie zwei einfache Regeln, wenn Sie die Kunst des Kampfes in *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* beherrschen wollen:

1. *Sie sehen, was Ihre Söldner sehen,* und
2. *alle Handlungen, ob Herumlaufen oder Schießen, werden durch Actionpunke bestimmt.*

Das Blickfeld: Bei der Erforschung eines Sektors stoßen Sie immer wieder auf Dinge, die Sie vorher noch nie gesehen haben. Das kann z. B. ein im Gras liegendes Magazin oder ein Gegner sein, der mit einer Schrotflinte auf den Kopf eines Ihrer Söldner zielt.

Sie sehen immer nur das, was Ihre Söldner sehen, und jeder Söldner sieht nur das, was sich in seinem Blickfeld befindet.

Wie im wirklichen Leben kann das Blickfeld des Söldners durch Gegenstände oder Bäume eingeschränkt sein. Wenn z. B. alle Ihre Söldner auf der einen Seite einer Mauer stehen, dann können Sie auch nicht sehen, was sich dahinter befindet.

Erst wenn Gegenstände oder Feinde im Blickfeld eines Söldners sind, erscheinen Sie auf dem Bildschirm. Sobald Feinde aus dem Blickfeld des Söldners verschwinden, werden sie auch nicht mehr auf dem Bildschirm angezeigt. Sie sind natürlich noch da und drücken sich hinter dem nächsten Busch oder einer Ecke herum.

Wenn die Position eines Feindes bekannt, dieser aber nicht zu sehen ist, wird er grau dargestellt. Dies ist immer dann der Fall, wenn ein anderer Söldner den bösen Buben sieht, der gerade ausgewählte jedoch nicht.

Halten Sie die *ENDE*-Taste gedrückt, so werden die Blickfeldinformationen für Ihren ausgewählten Söldner der Cursorposition entsprechend angezeigt. Hier werden nur bekannte Feinde berücksichtigt:

Hellgrün bedeutet, dass Sie einen Gegner an diesem Ort in jeder Stellung sehen müssten.

Gelb bedeutet, dass der Gegner in einer Stellung (von 3 möglichen) nicht sichtbar ist.

Orange heißt, dass der Gegner an diesem Ort in zwei Stellungen nicht sichtbar ist.

Rot bedeutet, dass Sie den Gegner nicht sehen können, egal, in welcher Stellung er sich befindet.

Nacht: Je dunkler es wird, desto weniger kann der Söldner sehen. Spezialausrüstung, wie z. B. Nachtsichtgeräte oder chemische Leuchten, können bei der nächtlichen Erforschung der Gegend sehr hilfreich sein.

Geräusche: Hier gelten ähnliche Regeln wie beim Blickfeld. Das Knacken eines Zweiges kann einen Feind in einem noch so gut getarnten Hinterhalt verraten, wenn Ihr Söldner nur nahe genug ist, um es zu hören. Wenn der Gegner natürlich vier Kilometer entfernt ist, können ihn Ihre Söldner nicht hören. Feinde können Sie natürlich auch hören, wenn Sie nah genug sind.

Deckung: Wenn Sie die *ENTF*-Taste gedrückt halten, werden abhängig von der aktuellen Cursorposition die besten Orte angezeigt, um in Deckung zu gehen. Hierbei werden nur bekannte Feinde berücksichtigt.

Hellgrün markierte Stellen bieten den sichersten Schutz.

Rot markierte Stellen sind die gefährlichsten Orte.

Farbtöne zwischen hellgrün und rot (gelb-grün, gelb, orange) geben die verschiedenen Gefahrenstufen an.

Actionpunkte: Alle Kampfhandlungen werden in *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* über Actionpunkte geregelt. Was auch immer ein Söldner tut, Sie werden ständig daran erinnert, wie viele Actionpunkte es kostet. Die genaue Anzahl wird in der Mitte Ihres Cursors angezeigt. Actionpunkte stellen in numerischer Form dar, wie viel ein Söldner während einer einzelnen Runde tun kann. Diese Anzahl hängt von der Erfahrung, den Statistiken und der Gesundheit des Söldners ab.

Ein Söldner, der z. B. 20 Fuß (ca. 6 fi Meter) in einer Sekunde laufen kann, bekommt 20 Actionpunkte (weil er schnell ist). Ein anderer Söldner, der in einer Sekunde nur 5 Fuß (1 fi Meter) laufen kann, bekommt nur 5 Actionpunkte (weil er so lahm wie eine Schnecke ist). Je mehr ein Söldner innerhalb einer bestimmten Zeitspanne leisten kann, desto mehr Actionpunkte hat er. Ein schneller Söldner kann also mehr tun.

Dennoch erfordern manche Aktionen eine bestimmte Zeit, egal, wie schnell der Söldner ist. Wenn z. B. ein schneller und ein langsamer Söldner mit identischen Gewehren gleichzeitig auf den Abzug drücken, werden beide Kugeln gleichzeitig abgefeuert und verlassen den Gewehrlauf zur selben Zeit. Der schnellere Söldner verbraucht für dieselbe Aktion mehr Actionpunkte als der langsame. Aber dass ein Söldner schnell ist, heißt noch lange nicht, dass seine Kugeln auch schneller fliegen.

Ein langsamer Söldner hat weniger Actionpunkte zur Verfügung. Daher sollten Sie ihn nicht quer über das ganze Schlachtfeld scheuchen. Eine Aktion, bei der 10 Punkte benötigt werden, ist vielleicht nicht viel für einen Söldner, der 20 Actionpunkte hat- für einen, der nur 12 hat, schon! Es wäre doch schade, wenn ein Söldner todesmutig auf den Feind zurennt, sein Gewehr zieht ...und dann keine Zeit mehr zum Schießen hat. Überlassen Sie also die Marathonläufe den schnellen Jungs.

Beispiele: Einige kurze Beispiele sollen den Zusammenhang noch einmal verdeutlichen: Stellen Sie sich vor, wir beide sind beim Sportunterricht, und der Lehrer sagt: "O.K. Leute, ihr habt fünf Sekunden. Für jeden Klimmzug bekommt ihr einen Actionpunkt." Innerhalb dieser fünf Sekunden machen Sie 30 und ich sechs (hey, mir geht's heute nicht gut).

Dann sagt der Lehrer: "Ihr habt noch einmal fünf Sekunden. Steht eine Sekunde lang still (d.h. feuert das Gewehr ab... es kommt ja durchaus öfter mal vor, dass jemand im Sportunterricht herumballert) und macht die restlichen vier Sekunden lang Klimmzüge."
Diesmal stehen Sie eine Sekunde lang still und machen dann 24 Klimmzüge. Ich habe auch eine Sekunde lang still gestanden und anschließend noch fünf Klimmzüge gemacht. Diese eine Sekunde kostete mich nur einen Actionpunkt, Sie jedoch 6. Wenn eine Sekunde ein Fünftel der

Zeit ist, die uns zur Verfügung steht, dann ist das, was wir in dieser Zeit tun könnten, unser Preis an Actionpunkten.

Fünf Sekunden: Ein Beispiel
(Die Zahlen in verschiedenen Grautönen entsprechen den zugehörigen Teilen des Zeitplans unten.)

1. Jeder Söldner macht zwei Schritte für zwei Actionpunkte pro Schritt. Ein schneller Söldner braucht für dieselbe Aktion weniger Zeit.

2. Während der langsamere Söldner noch immer auf dem Weg zu seinem Ziel ist, geht der schnellere schon zum nächsten Ziel, das vier Schritte entfernt ist. Wenn der Schnelle am zweiten Ziel ankommt, erreicht der Langsame das erste Ziel.

3. Beide ziehen ihre Waffen und verbrauchen einen Actionpunkt. Der schnelle Söldner tut dies blitzschnell, während der langsame mehr Zeit braucht.

4. Der schnelle Söldner zielt präzise auf den Feind, was ihn zwei Actionpunkte kostet.

5. Beide feuern ihre Waffen ab. Bei der Waffe, die beide haben, dauert dies eine ganze Sekunde. Die Fluggeschwindigkeit der Kugeln hat aber nichts mit der Schnelligkeit des Söldners zu tun. Daher kostet diese Aktion beide eine volle Sekunde. Der schnelle Söldner verbraucht dabei jedoch sechs Actionpunkte, der langsame dagegen nur zwei.



STRATEGIE: DER KARTENBILDSCHIRM

Top-Waffen und fähige Söldner sind zwar wichtig, aber um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie noch weitaus mehr - die richtigen Informationen können der entscheidende Schlüssel zum Erfolg sein. Sie sollten immer genau wissen, wo Sie gewesen sind, wohin Sie gehen und was der Gegner plant. Mit Hilfe des Kartenbildschirms können Sie alles genau verfolgen. Er zeigt Ihnen alle Minen und Milizen an und ermöglicht die Überwachung Ihrer Söldner.

Links oben auf dem Bildschirm finden Sie alles, was Sie über die von Ihnen angeheuerten Söldner wissen müssen. Jeder Söldner und wichtige Informationen, wie sein Auftrag, sein Aufenthaltsort, sein Ziel und sein Abreisedatum, sind dort aufgeführt. Ganz oben in der Söldner-Anzeige sehen Sie den gerade ausgewählten Söldner. Um einen anderen Söldner auszuwählen, klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* in der Söldnerliste auf den Namen des Söldners. Sie haben auch die Möglichkeit, das Inventar eines Söldners aufzurufen. Klicken Sie dazu einfach mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Gegenstandsfeld unterhalb seines Porträts.

Söldnern Aufträge erteilen

Über den Kartenbildschirm können Sie Söldnern Aufträge erteilen. Aufträge bestimmen, womit ein Söldner seinen Tag verbringt - ob er nun auf dem Schlachtfeld seinen Dienst tut, Gegenstände repariert oder eine aus Arulcanern zusammengestellte Miliz ausbildet.

Um einem Söldner einen neuen Auftrag zu erteilen, klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf den Eintrag des Söldners in der Spalte *AUFTRAG*. Ein Menü erscheint, in dem Sie einen Auftrag auswählen können. (Bitte beachten Sie, dass Sie den Auftrag eines Söldners nicht ändern können, wenn dieser gerade zwischen Sektoren hin- und herreist oder sich im Kampf befindet.)
Tipp: Sie können den Auftrag eines Söldners auch vom Taktikbildschirm aus ändern. Dies funktioniert nur, wenn der Söldner nicht *IM DIENST* ist, aber andere Aufträge hat. Klicken Sie dazu mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf die

Söldnerfigur auf dem Taktikbildschirm. Das Auftragsmenü erscheint dann.

Es gibt folgende Aufträge:

Im Dienst: Wenn Sie einen Söldner für den aktiven Dienst einteilen, hat dies zwei Vorteile: Die Söldner werden von allen anderen Aufgaben, wie Training, Reparaturen usw., entbunden, und sie bereiten sich auf den Kampf vor. Außerdem können Söldner anderen Trupps zugewiesen werden.

Trupps: Alle Ihre Söldner, die im Dienst sind, werden in Trupps eingeteilt. Ein Trupp ist ein Team, das gemeinsam reist, gemeinsam Kämpfe bestreitet und sich hinter Ihrem Rücken über Sie beschwert. Ein Trupp besteht aus maximal sechs Söldnern. Sie können also bis zu 18 Söldner gleichzeitig anheuern und genau so viele Trupps bilden.

Söldner, die gerade etwas reparieren, eine Miliz ausbilden, jemanden verarzten oder Patient sind, gehören während dieser Zeit nicht zu einem bestimmten Trupp. Alle Söldner hingegen, die in Kampfhandlungen verwickelt sind oder reisen, müssen einem Trupp zugewiesen werden. Wenn Sie einen Söldner nicht dazu bewegen können, in einen anderen Sektor zu reisen oder sich dem Feind zu stellen, mag das daran liegen, dass der entsprechende Söldner gerade als Trainer oder Mechaniker eingesetzt wird und somit zu keinem Trupp gehört. (Um auf dem Taktikbildschirm den Trupp zu wechseln, drücken Sie den Button *TRUPP WECHSELN* in der rechten unteren Ecke.)

Hinweis: Ihre Söldner brauchen Schlaf. Normalerweise achten sie selbst darauf, aber wenn Sie einen Trupp ständig von einem Sektor in den nächsten jagen und ohne Pause kämpfen lassen, brechen Ihre Söldner irgendwann zusammen. Geben Sie ihnen deshalb auch mal Zeit, sich auszuruhen, und lassen Sie sie ganz in Ruhe. Erteilen Sie ihnen keine neuen Aufträge.

Söldner einem neuen Trupp zuweisen: Wenn Sie einen Söldner einem neuen Trupp zuweisen möchten, klicken Sie auf das Auftragsfeld des Söldners, und wählen Sie dann *IM DIENST*. Es erscheint die Liste der Trupps. Bilden Sie einen neuen Trupp, indem Sie den Söldner einem Trupp zuweisen, dem noch kein Söldner zugewiesen ist. Natürlich können Sie den

Söldner keinem Trupp zuweisen, der meilenweit entfernt ist. Wenn Sie einen Söldner einem anderen Trupp zuweisen möchten, müssen sich beide Trupps in demselben Sektor befinden.

Doktor: Dieser Auftrag kann nur einem Söldner erteilt werden, bei dem der Wert der medizinischen Fähigkeiten größer als Null ist und der irgendeinen Verbandskasten besitzt. Im Gegensatz zum kurzzeitigen Verbinden auf dem Schlachtfeld heilt das Verarzten die Wunden dauerhaft. *Dies ist die schnellste Möglichkeit, Wunden vollständig zu heilen.*

Patient: Ein Patient wird von einem Söldner mit Doktor-Auftrag verarztet. Doktor und Patient müssen sich im selben Sektor befinden, und der Patient muss natürlich verletzt sein. *Die Verletzten genesen auch ohne ärztliche Hilfe, aber diese natürliche Heilung erfolgt sehr langsam.*

Die Geschwindigkeit des natürlichen Heilungsprozesses hängt davon ab, was der Söldner tut und wie schlimm seine Verwundung ist. Wunden heilen schneller, wenn sich der Söldner ausruht, schläft oder Patient ist. Durch die Gegend zu rennen, ist keine sehr gute Heilungsmethode. Kleine Wunden heilen schneller als große.

Reparieren: Ein Söldner mit einem solchen Auftrag ist in der Lage, beschädigte Gegenstände oder Waffen mit Ladehemmung zu reparieren. Er repariert so viele beschädigte Gegenstände wie möglich und beginnt mit dem Gegenstand in seiner zweiten Hand. Aber auch andere Ausrüstungsgegenstände oder Fahrzeuge im selben Sektor können repariert werden. Söldner mit dem Auftrag *REPARIEREN* müssen einen Werkzeugkasten bei sich haben.

Sie reparieren Waffen mit Ladehemmung und Gegenstände im eigenen Inventar zuerst. Dann kümmern sie sich um die Gegenstände anderer Söldner. Erfahrenere Söldner haben Vorrang. Wenn sich in einem Sektor zwei oder mehrere Söldner mit dem Auftrag „Reparieren" befinden, tun sie sich zusammen und reparieren die beschädigten Gegenstände gemeinsam.

Die Reparaturen werden in folgender Reihenfolge durchgeführt: 1) Gegenstände mit Ladehemmung, 2) Gegenstände, die dem Mechaniker selbst gehören, 3) Gegenstände, die andere

Söldner in beiden Händen halten oder Schutzausrüstung (Weste, Helm, Beinschutz), 4) Kopfschutz von anderen Söldnern und 5) Gegenstände aus den Taschen der anderen Söldner.

Fähigkeiten trainieren: Wählen Sie eine Fähigkeit oder Eigenschaft, die der Söldner trainieren soll. Das Ergebnis kann je nach Söldner sehr unterschiedlich ausfallen. Je besser die Fähigkeit oder Eigenschaft ausgeprägt ist, desto langsamer kann sie verbessert werden. Ab einem gewissen Punkt macht Training kaum noch Sinn.

Ausbilder trainieren: Von einem Söldner, der bestimmte Fähigkeiten trainiert, lernen alle anderen Söldner im selben Sektor viel schneller. Wenn sie auf sich allein gestellt sind, können sie nicht so leicht Erfolge erzielen. Allerdings muss der Ausbilder auch kompetent sein, um andere mit Erfolg zu trainieren.

Je nach Auftrag erscheinen bei manchen Söldnern zwei Zahlen in ihrem Porträt. Bei dem Porträt eines Doktors werden beispielsweise die Zahlen 23/42 angezeigt. Dies bedeutet, dass er unter bestimmten Umständen 23 Schadenspunkte innerhalb einer Stunde heilen kann. Wenn er jedoch sein ganzes Potenzial voll ausschöpfen könnte (in bester gesundheitlicher Verfassung und mit perfekter Ausrüstung), wäre er in der Lage, 42 Schadenspunkte zu heilen.
Blinkt der Auftrag eines Söldners, so kann er mit seinem aktuellen Auftrag nichts anfangen. Das kann beispielsweise bei unverletzten Doktoren ohne Patienten, Trainern ohne Rekruten, Rekruten ohne Trainer oder bei Ausbildern in Städten, die nicht mehr loyal sind, der Fall sein.

Schlaf

Wie jeder andere auch werden Ihre Söldner müde. Müde Söldner haben einen niedrigeren Energielevel als ausgeruhte. Söldner, die herumstehen und nichts tun, erreichen ihren maximalen Energielevel nur sehr langsam. Eine Mütze Schlaf ist immer noch das beste Mittel gegen Übermüdung.
Wenn ein Söldner schlafen soll, rufen Sie den Kartenbildschirm auf, und klicken Sie auf die Spalte mit dem *BETT*-Icon. Der Söldner legt sich auf der Stelle hin und schläft sich gründlich aus. Durch abermaliges Anklicken

seines Namens unter dem *BETT*-Icon können Sie ihn wieder aufwecken. Söldner, die nicht müde sind, befolgen Ihren Befehl nicht und legen sich auch nicht schlafen.

Verträge erneuern und Söldner feuern

Um den Arbeitsvertrag eines Söldners zu ändern, klicken Sie seinen Namen an. Klicken Sie dann den Button *VERTRAG* an. Sie können den Vertrag mit dem Söldner auch mit sofortiger Wirkung kündigen.

Die Karte benutzen

Die Karte verschafft Ihnen einen Überblick über das ganze Land. Wie Sie sehen können, ist Tracona in rechteckige *SEKTOREN* unterteilt. Um einen Aufklärungsbericht über einen bestimmten Sektor einsehen zu können, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf den Sektor. Über manche Bereiche erhalten Sie allgemeine Informationen („Straße", „Ebene") und über andere gibt es wiederum genauere Informationen. Klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf eine Stadt, so erfahren Sie alles über die Bewohner. Sie können außerdem die Zahl der Feinde im Sektor sehen (zumindest die Zahl derer, von denen Sie wissen) und die Zahl der Gegenstände, die im Sektor verstreut herumliegen.

Filter: Wenn Sie mehr über Tracona erfahren möchten, nutzen Sie die verschiedenen Kartenfilter. Diese Filter liefern Informationen zu bestimmten Themen. Über die Buttons unter der Karte können sie aktiviert werden.

Teamfilter: Zeigt Ihre Söldner und Fahrzeuge sowie deren Position auf dem Kartenbildschirm an.

Städtefilter: Dieser Filter zeigt Ihnen, welche Sektoren zu welchen Städten gehören und wie loyal die Bewohner Ihnen gegenüber eingestellt sind.

Minenfilter: Zeigt an, wo sich die einzelnen Minen befinden.

Map Level: Mit Hilfe dieser Schalter können Sie von der normalen Ebene zu einer der drei Untergrundebenen wechseln. Map Level 1 ist

die Erdoberfläche, während Map Level 4 die tiefsten Bereiche von Minen bezeichnet.

Gegenstands-Button: Dieser kastenförmige Button ermöglicht es Ihnen, Gegenstände anzusehen, die Sie in einem Sektor zurückgelassen haben. Klicken Sie einfach auf den *GEGENSTANDS*-Button und dann auf den Sektor. (Sie können auch mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf einen Sektor und dann auf den *INVENTAR*-Button klicken.)

Wenn Sie im Sektorinventar mit dem Cursor über einen Gegenstand fahren, wird seine Position auf der kleinen Karte in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Befindet sich einer Ihrer Söldner in diesem Sektor, so können Sie den Gegenstand direkt aus dem Sektoreninventar in das Inventar des Söldners legen. Grau dargestellte Gegenstände sind nicht verfügbar. Sie können sie auf diese Weise nicht bekommen.

Weitere Kartenfunktionen:

Nachrichten anzeigen: Im linken unteren Bereich des Kartenbildschirms sehen Sie eine Bedienleiste, in der aktuelle Nachrichten, Gespräche und Ereignisse angezeigt werden. Benutzen Sie den Scrollbalken, um ältere, noch ungelesene Nachrichten anzuschauen.

Einstellungen: Über diesen Button, der sich unter der Karte befindet, gelangen Sie zum Bildschirm mit den Einstellungen. Sie können diesen aber auch über die Taste *O* aufrufen.

Laptop-Button: Bringt Sie zu Ihrem Laptop, mit dem Sie A.I.M. kontaktieren, Ihre Finanzen überprüfen, E-Mails lesen können usw.

Taktik-Button: Durch Drücken des Buttons mit dem Dreiecks-Icon oder der Taste *ESC* gelangen Sie zum Taktikbildschirm für den aktuellen Sektor.

Zeitanzeige: Hier wird die Einstellung des Zeitraffers angezeigt: *PAUSE*, *5 MINUTEN*, *30 MINUTEN* und *60 MINUTEN*. Je größer die Zahl, desto schneller verstreicht die Zeit im Spiel. Wenn *60 MINUTEN* eingestellt sind, vergeht ein ganzer Tag in weniger als einer Minute Echtzeit. Das Spiel schaltet jedoch automatisch in den *PAUSE*-Modus, sobald etwas Wichtiges passiert.

Wenn Sie während eines Gefechts den Zeitraffer aktivieren wollen, werden Sie gefragt, ob der Computer den Kampf entscheiden soll. Wenn Sie den PC-Kampf wählen, steuert der Computer die Schlacht und teilt Ihnen das Ergebnis mit. Bitte beachten Sie, dass Zeitraffer und PC-Kampf nicht in jeder Schlacht möglich sind.

Reisen via Kartenbildschirm

In einen anderen Sektor reisen: Um einen ganzen Trupp in einen weit entfernten Sektor zu senden, wählen Sie einen Söldner aus dem Trupp aus, und klicken Sie dann auf das *ZIEL*-Feld des Söldners. Sie können nun auf dem Kartenbildschirm die Reiseroute einzeichnen. Ein Cursor in Form eines kleinen laufenden Männchens wird angezeigt. Positionieren Sie den Cursor auf dem Sektor, und drücken Sie einmal die *LINKE MAUSTASTE*. Dadurch wird ein Wegpunkt gesetzt. Sie können nun weitere Wegpunkte festlegen oder nochmals auf denselben Sektor klicken, um den Zielpunkt zu setzen. Der Cursor verwandelt sich dann in ein Häkchen. Dadurch wird die festgelegte Route endgültig bestätigt.

Hinweis: *Wenn Sie den Kartenbildschirm verlassen, ohne einen Zielpunkt zu setzen, macht sich Ihr Trupp nicht auf die Reise.*

Mehr zum Thema bewegen:

Wenn Sie einen besetzten Sektor erkunden wollen, wählen Sie mehrere Alternativrouten, bevor Sie ein Ziel festlegen.

Sie können den letzten gesetzten Wegpunkt löschen, indem Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf die Karte klicken. Um die gesamte Route zu löschen, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUS TASTE* auf das *ZIEL*-Feld eines der Söldner im Trupp.

Wenn Sie keine anderen Befehle erteilen, wählt der Trupp die schnellste Route zum Ziel. Wenn Sie möchten, dass Ihr Trupp die kürzeste Route nimmt, halten Sie die *UMSCHALT*-Taste gedrückt, während Sie das Ziel festlegen.

Um den reisenden Trupp anzuhalten, klicken Sie mit der *RECHTEN MAUSTASTE* auf das *ZIEL*-Feld eines der Söldner im Trupp.

Sie können Ihre Söldner auch bewegen, indem Sie den Teamfilter aktivieren und dann mit der *LINKEN MAUSTASTE* zweimal auf den Sektor mit Ihren Söldnern klicken. Wählen Sie einige oder alle Ihre Söldner aus, und benutzen Sie das oben beschriebene Routensystem, um die Söldner loszuschicken.

Söldner, die über große Entfernungen reisen, bewegen sich immer so schnell wie das langsamste Truppmitglied. Wenn die Last, die ein Söldner tragen muss, über 100 % liegt, wird der Söldner langsamer und müde (d. h. der blaue Energiebalken sinkt rasch).

Es kann Stunden oder sogar Tage dauern, bis Ihr Trupp sein Ziel erreicht hat. Deshalb werden Sie wahrscheinlich den Zeitraffer benutzen wollen, um die Reise zu beschleunigen. Denken Sie jedoch daran, dass reisende Söldner oft müde und schläfrig werden sowie schlechte Laune bekommen. Gönnen Sie ihnen daher eine kleine Pause, bevor Sie in Feindesland eindringen.

Koordinierte Angriffe: Ein guter Stratege sorgt dafür, dass zwei oder mehr Trupps einen Sektor aus verschiedenen Richtungen angreifen. Trupp 1 greift z. B. aus dem Osten an, Trupp 2 gleichzeitig aus dem Norden. Bei *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* können Sie Ihre Trupps mit absoluter Präzision koordinieren.
Um einen koordinierten Angriff zu planen, stationieren Sie alle beteiligten Trupps in an den Zielsektor angrenzenden Sektoren. Dann geben Sie den Zielsektor als Ziel für alle Trupps an, und aktivieren den Zeitraffer. Wenn der erste Trupp die Grenze zum Zielsektor erreicht, werden Sie gefragt, ob Sie auf die Ankunft der anderen Trupps warten möchten. So können Sie dann die einzelnen Angriffe perfekt koordinieren.

Kämpfe während der Reise: Wenn Ihre Söldner während der Reise in feindliches Gebiet eindringen, sind Kämpfe manchmal unvermeidlich. Ein Fenster erscheint, in dem die gefährdeten Söldner und die Anzahl der Gegner angezeigt werden. Es bietet außerdem weitere Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen oder zu vermeiden:

PC-Kampf: Wenn Sie diese Option wählen, müssen Sie sich auf dem Taktikbildschirm nicht mit den Einzelheiten eines Kampfes auseinandersetzen. Nutzen Sie die Option, wenn der Feind einen von Ihnen besetzten Sektor angreift, oder wenn Sie auf der Reise durch Arulco zufällig auf den Feind stoßen. Diese Option ist jedoch nicht immer verfügbar, besonders dann nicht, wenn Sie bekannte Stellungen des Feindes angreifen. Wenn Sie den computergesteuerten Kampf wählen, verwenden Ihre Söldner im Kampf keine Sprengstoffwaffen, wie Granaten. Nach der Schlacht versuchen Ihre Söldner, ihre Wunden automatisch verarzten zu lassen.

Gehe zu Sektor: Dieser Befehl bringt Sie zum Taktikbildschirm des Sektors, in dem der Kampf stattfindet. Bis einer Ihrer Söldner einen Feind erblickt, sind Sie im Echtzeitmodus.

Rückzug: Bloß weg hier! Ihre Söldner ziehen sich in den Sektor zurück, in dem sie waren, bevor sie in Gefahr geraten sind. Dazu drehen sie sich natürlich in die entgegengesetzte Richtung. Die bösen Jungs warten auch weiterhin im Nachbarsektor (und lachen sich wahrscheinlich über Ihr feiges Team tot). Wenn Sie in einen feindlichen Hinterhalt geraten, ist diese Option nicht verfügbar.

Der Positionsbildschirm: Eine gute Positionierung Ihrer Truppen ist eine wichtige Voraussetzung, wenn Sie feindliches Gebiet betreten. Mit dem Positionsbildschirm können Sie Ihre Söldner dort platzieren, wo Sie sie im feindlichen Gebiet gebrauchen können. Wählen Sie *VERTEILEN*, und Ihre Söldner verteilen sich entlang des Sektorenrandes. Durch mehrmaliges Drücken von *VERTEILEN* bringen Sie Ihre Söldner in die gewünschte Position.

Wenn Ihre Söldner dicht beieinander bleiben sollen, wählen Sie *GRUPPIEREN*, und klicken Sie mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf einen passenden Ort, an dem sie sich versammeln sollen. Sie können Ihre Söldner auch einzeln positionieren. Klicken Sie dazu mit der *LINKEN MAUSTASTE* auf das Porträt eines Söldners und dann auf eine passende Stelle auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie mit der Positionierung zufrieden sind, wählen Sie *FERTIG*. Die Schlacht kann nun beginnen.
Hinweis: Der Positionsbildschirm erscheint nicht, wenn Ihr Trupp von einem Städtesektor

in einen benachbarten, feindlichen Städtesektor weiterzieht. Stattdessen nehmen Ihre Söldner automatisch die Positionen ein, die sie schon beim Verlassen des vorherigen Sektors hatten.

Feindliche Sektoren erkunden: Es kann vorkommen, dass Sie beim Betreten des feindlichen Sektors den Feind nicht gleich bemerken. Sie befinden sich im Echtzeitmodus, bis einer Ihrer Söldner den Feind erblickt oder umgekehrt. Abgesehen davon, dass Sie höchstwahrscheinlich in ein Feuergefecht verwickelt werden, können Sie den feindlichen Sektor erkunden wie jeden anderen Sektor auch. Gehen Sie dabei mit äußerster Vorsicht vor.



Grundeinstellungen: Die Grundeinstellungen können nur einmal vorgenommen werden, wenn Sie zu Spielbeginn die Option *NEUES SPIEL STARTEN* wählen. Diese Einstellungen bestimmen den Schwierigkeitsgrad und machen das Spiel spannend.

Schwierigkeitsgrad: *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* verfügt über sechs Schwierigkeitsgrade (technisch gesehen, sind es sogar zwölf). Grundsätzlich haben Sie die Wahl zwischen *LEICHT*, *NORMAL* und *SCHWER*. Dadurch werden die Zahl der Feinde im Sektor, aber auch viele andere Faktoren beeinflusst. Die Grundeinstellung ist *LEICHT*.

Leicht: Wählen Sie diese Option, wenn Sie die *Jagged Alliance*-Serie noch nicht kennen, nicht oft Strategiespiele spielen oder kürzere Schlachten im Spiel bevorzugen ...

Normal: Diese Option ist für diejenigen gedacht, die auch die anderen *Jagged Alliance*-Teile kennen oder schon zahlreiche Siege bei anderen Strategiespielen verzeichnen konnten.

Schwer(von manchen auch Selbstmordkommando genannt): Für diejenigen unter Ihnen, die die ultimative Herausforderung suchen. Wir haben Sie gewarnt.

Zwei verschiedene Einstellungen beeinflussen Ihre Grundeinstellung für insgesamt sechs (technisch gesehen zwölf) gespeicherte Spiele.

Importieren: Durch das Importieren eines Spiels kommen drei zusätzliche Schwierigkeitsgrade hinzu. Wir wissen, dass Sie und Ihre Söldner nichts mehr beeindrucken kann. Damit Sie sich wieder neuen Herausforderungen stellen können, haben wir die Einstellungen *LEICHT*, *NORMAL* und *SCHWER* noch verfeinert,

Iron Man: Im Iron Man-Mode können Sie den Spielstand während des Kampfes (oder wenn feindliche Trupps im selben Sektor sind) nicht speichern. Iron Man ist eine Riesen-Herausforderung auch für diejenigen, die in der Regel ein Spiel speichern und dann wieder laden.

Extraschwer: Sie haben die Wahl zwischen *UNBEGRENZTER ZEIT*, wodurch Sie im rundenbasierenden Modus so viel Zeit haben, wie Sie wollen, und *BEGRENZTE ZEIT*. Diese Option erhöht das Tempo

ein wenig, und Sie haben in jeder Runde nur begrenzt Zeit, Ihre Söldner zu steuern.

Waffenoptionen: Sie können *NORMAL* (Grundeinstellung) und *ZUSÄTZLICHE WAFFEN* wählen. *ZUSÄTZLICHE WAFFEN* bietet den Waffenexperten unter Ihnen eine größere Auswahl an Gewehren und Pistolen. Wenn Sie auf die feinen Unterschiede zwischen einem M24 und einer Dragunov Wert legen, sollten Sie unbedingt diese Option wählen. Wenn Sie sich für diese feinen Unterschiede nicht interessieren, behalten Sie die Einstellung *NORMAL* bei. (Keine Sorge, Sie haben trotzdem noch genügend Waffen zur Auswahl.)

Spielmodus: Grundeinstellung ist *JEDERZEIT SPEICHERN*. Sie ermöglicht das normale Speichern von Spielständen. Wenn Sie *IRON MAN* wählen, können Sie den Spielstand nicht speichern, wenn Feinde im selben Sektor sind. Dies macht das Spiel natürlich wesentlich spannender und schwieriger.

In-Game Options: Diese Optionen können jederzeit geändert werden. Um die Optionen aufzurufen, klicken Sie auf den Button *OPTIONEN* (sieht aus wie eine CD). Sie finden diesen unten rechts auf dem Kartenbildschirm oder unten links im Inventarverzeichnis. Über die Taste *O* gelangen Sie ebenfalls zu den Einstellungen.

Speichern, Laden und Fertig: Die Buttons *SPIEL SICHERN, SPIEL LADEN* und *FERTIG* befinden sich unten auf dem Einstellungs-Bildschirm. Durch einen Klick auf *FERTIG* gelangen Sie zurück zum Hauptmenü. Mit *SPIEL SPEICHERN* rufen Sie eine Liste mit Slots auf, in die Sie die Spielstände speichern können. Wählen Sie einfach einen Slot aus, und geben Sie eine Beschreibung des Spiels ein. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie auf *SPIEL LADEN*, und wählen Sie einen Spielstand aus.

Wenn Sie im Taktik- oder Kartenbildschirm sind und ein Spiel in den Quick-Save-Slot schnellspeichern möchten, drücken Sie *ALT-S*. Um den Spielstand aus dem Quick-Save-Slot wieder zu laden, drücken Sie *ALT-L*. Wenn Sie während des Spiels den Speicherbildschirm aufrufen möchten, drücken Sie *STRG-S*, zum Laden *STRG-L*.

Lautstärkeregler: Es gibt unterschiedliche Regler für *SOUNDEFFEKTE, SPRACHE* und *MUSIK*. Mit diesen Reglern können Sie die Lautstärke nach

Ihren Wünschen abmischen. Der entsprechende Teil des Spielsounds wird abgeschaltet, wenn Sie den Regler ganz nach unten ziehen.

Einstellungen ein/aus: Diese Optionen können Sie entweder mit einem Häkchen versehen (*ein*) oder nicht (*aus*). Sie ermöglichen die Steuerung verschiedener Elemente des Spiels, wie Sprache oder die Auswahl der Söldner.

Sprache: Schalten Sie diese Option *AN*, wenn Sie die Dialoge der Charaktere hören möchten. Grundeinstellung: *AN*.

Stumme Bestätigungen: Wenn sich hinter *STUMME BESTÄTIGUNG* ein Häkchen befindet, ist das gesprochene *OK* der Söldner ausgeschaltet. Grundeinstellung: *AUS*.

Untertitel: Hier können Sie bestimmen, ob der Dialogtext auf dem Bildschirm erscheinen soll oder nicht. Grundeinstellung: *AUS*.

Dialoge Pause: Wenn Untertitel angeschaltet sind, haben Sie durch diese Funktion mehr Zeit, die Dialoge zu lesen. Grundeinstellung: *AUS*.

Rauch animieren: Wenn Sie einen langsameren Computer beim Spiel benutzen, sollten Sie den animierten Rauch möglicherweise abschalten, um so die Geschwindigkeit des Spiels zu erhöhen. Grundeinstellung: *AN*.

Blutspuren zeigen: Für diese Jammertypen, die kein Blut sehen können. Grundeinstellung: *AN*.

Cursor nicht bewegen: Wenn Sie diese Option abstellen, wird der Mauszeiger nicht mehr von dem Pop-up-Fenstern verdeckt. Grundeinstellung: *AUS*.

Alte Auswahlmethode: Wenn diese Option ange schaltet ist, funktioniert die Auswahl der Söldner so wie in vorherigen *Jagged Alliance*-Spielen (also genau andersherum als jetzt). Grundeinstellung: *AUS*.

Weg vorzeichnen: Aktivieren Sie diese Funktion, um im Echtzeitmodus den Weg vorzuzeichnen, den Ihre Söldner nehmen. Durch Drücken der *UMSCHALT*-Taste können Sie den Weg auch bei abgeschalteter Funktion anzeigen lassen. Grundeinstellung: *AUS*.

Fehlschüsse anzeigen: Durch diese Funktion sehen Sie, wo Ihre Kugeln hinfliegen, wenn Sie das Ziel nicht treffen. Grundeinstellung: *AUS.*

Bestätigung bei Echtzeit: Hier ist vor der Rückkehr in den Echtzeitmodus ein zusätzlicher Sicherheitsklick erforderlich. Grundeinstellung: *AUS.*

Schlafen/Aufwachen melden: Wenn diese Option aktiviert ist, teilen Ihnen Ihre Söldner mit, wenn sie während eines Auftrages schlafen gehen. Grundeinstellung: *EIN.*

Metrisches System: Ist diese Option angeschaltet, so wird im Spiel das metrische System verwendet. Grundeinstellung: *EIN.*

Boden beleuchten: Wenn diese Option angeschaltet ist, beleuchtet der Söldner den Boden, wenn er sich fortbewegt. Schalten Sie diese Funktion ab, wenn Ihr Computer bei Nachtmissionen Leistungsprobleme hat. Grundeinstellung: *EIN.*

Cursor auf Söldner: Ist diese Funktion aktiviert, wird ein Söldner automatisch hervorgehoben, wenn der Cursor in seiner Nähe ist. Grundeinstellung: *AUS.*

Cursor auf Türen: Wenn diese Option angeschaltet ist, wird der Cursor automatisch über einer Tür platziert, wenn er in deren Nähe kommt. Grundeinstellung: *EIN.*

Gegenstände leuchten: Auf dem Boden liegende Gegenstände werden durch ein pulsierendes Leuchten hervorgehoben, wenn diese Option angeschaltet ist. Grundeinstellung: *EIN.*

Baumkronen anzeigen: Ist diese Option an, so sehen Sie die belaubten Baumkronen. Bei abgeschalteter Option sehen Sie nur die Baumstämme. Grundeinstellung: *AN.*

Drahtgitter zeigen: Die Struktur von Gebäuden wird als Drahtgitter angezeigt, auch wenn Sie sich darin befinden. Grundeinstellung: *AN.*

3D-Cursor zeigen: Der Cursor wird in 3D angezeigt. Sehr nützlich, wenn Sie auf Dächer zielen. Grundeinstellung: *AUS.*



Söldner und Trupps auswählen

F1..F6	Söldner im aktuellen Trupp werden ausgewählt.
#	Auf gerade ausgewählten Söldner zentrieren.
LEERTASTE	Im Taktikbildschirm wird über diese Taste der nächste Söldner im aktuellen Trupp ausgewählt.
ALT	Wenn Sie das Söldnerporträt anklicken und gleichzeitig die ALT-Taste gedrückt halten, wird der Söldner je nach Einstellung der Option *ALTE AUSWAHLMETHODE* entweder ausgewählt, oder seine Position wird angezeigt.
ALT-F	Während des rundenbasierenden Kampfes auf gerade ausgewählten Söldner zentrieren.
=	Alle Söldner im aktuellen Sektor werden unabhängig von ihrem Trupp ausgewählt.
1..0	Taktikbildschirm: Wechselt zum Trupp der entsprechenden Nummer, wenn dieser im selben Sektor ist. Kartenbildschirm: Alle Mitglieder der entsprechenden Truppnummer werden ausgewählt.
UMSCHALT 1..0	Kartenbildschirm: Alle Mitglieder der Trupps 11-20 werden ausgewählt.
STRG	Kartenbildschirm: Halten Sie STRG gedrückt, während Sie Söldner auswählen, die einem Trupp hinzugefügt werden sollen.
UMSCHALT	Kartenbildschirm: Um mehrere Söldner gleichzeitig auszuwählen, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt, und wählen Sie die Söldner aus.
UMSCHALT -LEERTASTE	Nächster Trupp wird ausgewählt.

Bewegung und Position

C	Söldner kauert.
L	Anschauen/Umdrehen. Söldner schaut/dreht sich in eine andere Richtung.
P	Söldner legt sich auf den Boden.
R	Söldner rennt.
S	Söldner steht aufrecht.
X	Söldner tauscht mit anderer Person den Platz.
Z	Stealth Mode (auf dem Taktikbildschirm). Söldner schleicht.
UMSCHALT	Im Echtzeitmodus wird der Weg angezeigt, den der Söldner nehmen wird. Außerdem bleibt der Cursor „dicht" am Boden, was in engen, geschlossenen Räumen sehr hilfreich ist.
ENDE	Das angestrebte Ziel im nächsten Zug weiterverfolgen.
ALT	Stehender Söldner geht um ein Hindernis herum oder macht einen Schritt zur Seite.
ALT-Z	Stealth Mode für den gesamten Trupp.

Aktionen

A	Söldner werden automatisch verarztet (wenn möglich).
B	Feuerstoß bei entsprechenden Waffen ein/aus.
ESC	Aktion wird abgebrochen (wie Bewegung, Feuern oder Erste Hilfe).
STEUERUNG	*HAND*-Cursor wird angezeigt.

Spiel Interface

C	Kartenbildschirm: Vertrag mit Söldner
D	Runde beenden (nur im rundenbasierenden Kampf).
E	Hin- und Herschalten zwischen allen Gegnern, die vom ausgewählten Söldner gesehen werden.
F	Waffenreichweite wird abhängig von Cursorposition angezeigt.
G	Licht des Söldners wird nachts abgeschaltet.
H	Kontextspezifische Hilfe wird aufgerufen.
I	Leuchtende Gegenstände werden an- und ausgeschaltet.
K	Schlüsselbund.
M	M = Map Screen, Kartenbildschirm.
N	Wechselt zwischen sich überlappenden Zielen auf dem Bildschirm.
O	Optionen.
V	Versionsnummer wird angezeigt.
W	Drahtgitter an/aus.
T	Baumkronen an/aus.
Z	Milizen werden gezeigt (nur im Kartenbildschirm).
`	Wechselt zwischen Team und Inventar.
*	Wechselt zwischen rot und weiß leuchtenden Gegenständen.
UMSCHALT	Mit dieser Taste wählen Sie im Inventar eines Söldners mehrere beliebige Gegenstände aus. Um z. B. drei Magazine mit 45er-Munition zu nehmen, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt, während

Sie die drei Magazine anklicken. Beim Scrollen des Taktikbildschirms erhöht sich durch die gedrückte UMSCHALT-Taste die Scrollgeschwindigkeit.

Wenn Sie beim Festlegen der Reiseroute auf dem Kartenbildschirm die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, nehmen die Söldner nicht den schnellsten, sondern den kürzesten Weg.

LEERTASTE — Auf dem Kartenbildschirm wechseln Sie mit dieser Taste zwischen dem Pause-Modus und der zuletzt ausgewählten Einstellung des Zeitraffers.

PAUSE — Spielpause.

TAB — Wechselt zwischen oberem/unterem Cursor-Level.

EINGABE — Taktikbildschirm: Schaltet durch alle Ihrem Team bekannten Feinde. Kartenbildschirm: Söldnerinventar öffnen/schließen.

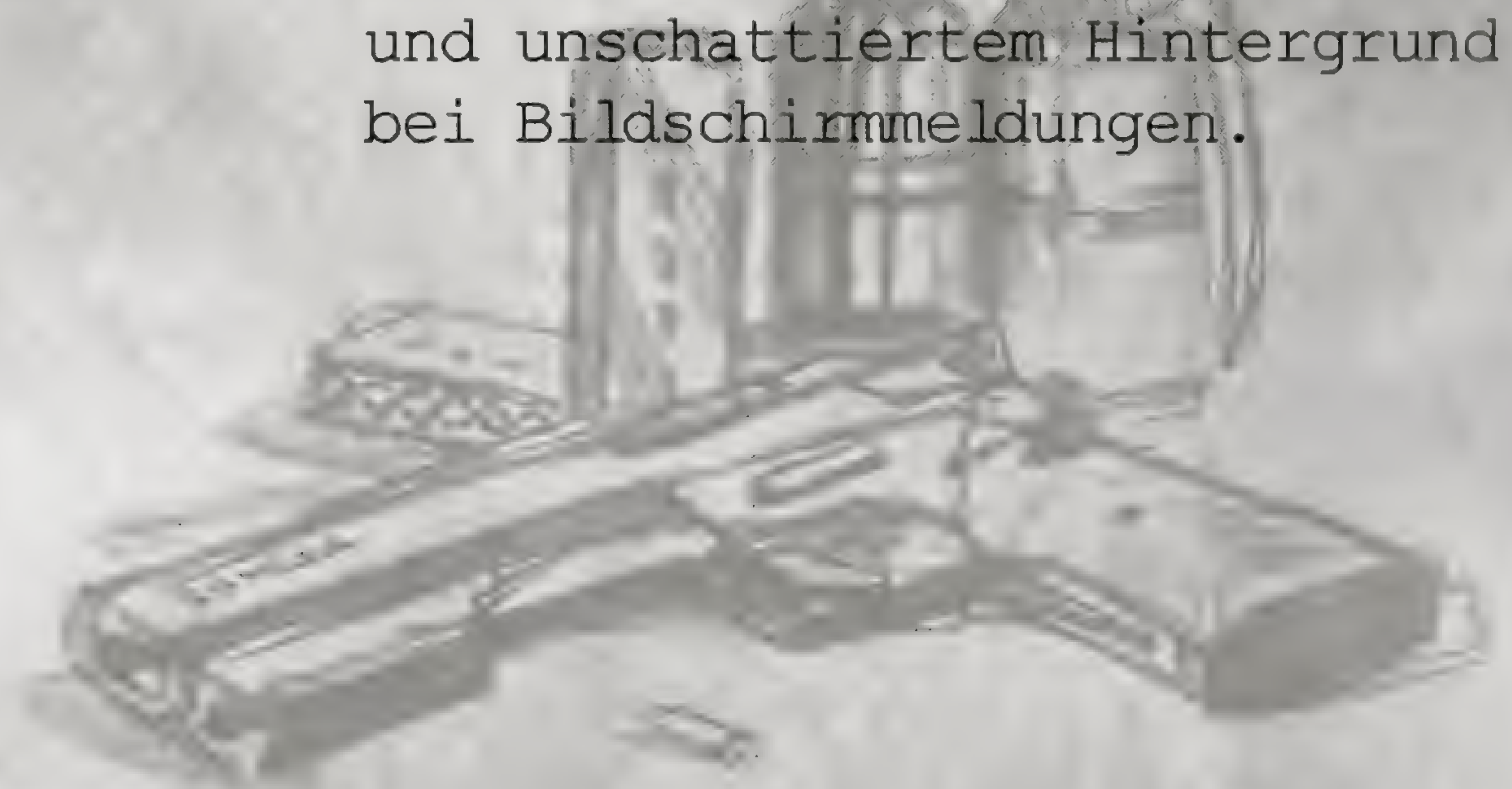
EINFG — Taktikbildschirm: Sektorenkarte wird angezeigt. Kartenbildschirm: Einen Kartenuntergrundlevel nach oben. Wenn Sie die + oder -Taste gedrückt halten, werden entsprechend mehr oder weniger Informationen angezeigt.

ENTF — Kartenbildschirm: Einen Kartenuntergrundlevel nach unten. Taktikbildschirm: Die besten Stellen, um in Deckung zu gehen, werden der Cursorposition entsprechend angezeigt. Wenn Sie die + oder -Taste gedrückt halten, werden entsprechend mehr oder weniger Informationen angezeigt.

POS1 — Kartenbildschirm: Zurück zur ältesten (ersten) Nachricht.

ENDE — Kartenbildschirm: Zur neuesten (letzten) Nachricht. Taktikbildschirm: Blickfeld wird der Cursorposition entsprechend

	angezeigt. Wenn Sie die + oder –Taste gedrückt halten, werden entsprechend mehr oder weniger Informationen angezeigt.
BILD ↓	Kartenbildschirm: In den Nachrichten zurückblättern.
BILD ↑	Kartenbildschirm: In den Nachrichten vorblättern.
F1...F6	Kartenbildschirm: Söldnerliste nach Spalten 1-6 sortieren.
Pfeil nach oben	Kartenbildschirm: Nachrichten um eine Zeile zurückscrollen.
Pfeil nach unten	Kartenbildschirm: Nachrichten um eine Zeile vorwärtsscrollen.
Linker Pfeil	Kartenbildschirm: Vorherigen Söldner auswählen.
Rechter Pfeil	Kartenbildschirm: Nächsten Söldner auswählen.
ALT-C	Letztes gespeichertes Spiel laden (nur im Hauptmenü).
ALT-S	Quick-Save.
ALT-L	Quick-Load.
ALT-X	Spiel verlassen.
STRG	Settings beim Speichern werden angezeigt (nur auf dem Laden-Bildschirm).
STRG-S	Speichern.
STRG-L	Laden.
STRG-T	Wechselt zwischen schattiertem und unschattiertem Hintergrund bei Bildschirmmeldungen.



KAMPF

F: Ich sehe den Feind, und im nächsten Moment ist der verschwunden! Was geht da vor?
A: Denken Sie immer daran, dass Sie sehen, was Ihr Söldner sieht. Der Feind ist nicht verschwunden, er befindet sich nur nicht mehr im Blickfeld des Söldners. Bewegen Sie den Söldner etwas näher heran, und der Gegner taucht wieder auf.

Dies ist bei Nachteinsätzen besonders wichtig. Wenn ein Gegner im Dunkeln seine Waffe abfeuert, wird er durch das Mündungsfeuer möglicherweise für einen kurzen Moment sichtbar. Wenn er nicht mehr feuert, können Sie ihn nicht sehen. Er ist natürlich noch da und lauert weiter in der Dunkelheit.

F: Warum sind manche Feinde grau?
A: Wenn ein Gegner grau ist, kann ihn der gerade ausgewählte Söldner nicht sehen. Er weiß aber trotzdem, wo der Feind sich befindet. Wahrscheinlich kann ein anderer Söldner den Gegner sehen.

F: Wie kommt es, dass einige Feinde gelb leuchten? *oder* Warum kann ich einen Gegner nicht treffen, der auf einem Dach steht?
A: Gelb leuchtende Feinde sind auf einem höheren Level. Um auf diese zu zielen, drücken Sie die **Tab**-Taste. So können Sie Ziele auf einem höheren Level anvisieren. Durch nochmaliges Drücken der **Tab**-Taste gelangen Sie zurück auf die unterste Ebene.

F: Warum haben sich meine Söldner plötzlich auf den Boden fallen lassen? Ich habe es ihnen schließlich nicht befohlen.
A: Der Grund dafür ist das Sperrfeuer des Feindes. Wenn Ihre Söldner derart unter Beschuss geraten, bewegen sie sich nicht mehr oder suchen Deckung. (Wie jede andere Aktion auch kostet dies Actionpunkte.)

Es kann auch vorkommen, dass Ihre Söldner vor Erschöpfung zusammenbrechen. Achten Sie deshalb darauf, dass sich Ihre Söldner auch mal erholen können und nicht ständig herumreisen oder kämpfen. Noch besser ist es, wenn Sie Ihre Söldner auch mal schlafen lassen. Rufen Sie dazu den Kartenbildschirm auf, und klicken Sie auf den Namen des Söldners unter dem Bett-Icon (neben der **Auftrags**-Spalte).

F: Während einer Unterbrechung habe ich bemerkt, dass die Actionpunkte eines Söldners im Minus waren. Ist das ein Bug?
A: Nein. Wenn ein Söldner vom Feind getroffen wird, verliert er Actionpunkte. Wird er mehrmals getroffen, kann er sogar bis zu Beginn der nächsten Runden mit seinen Actionpunkten im Minusbereich sein.

IHRE SÖLDNER

F: Wie viele Söldner kann ich insgesamt anheuern?
A: Maximal 18 Söldner können gleichzeitig zu Ihrem Team gehören.

F: Ich habe versucht, einem Söldner einen neuen Auftrag zu erteilen. Aber das Auftrags-Menü erscheint nicht auf dem Kartenbildschirm. Was ist schiefgelaufen?
A: Während des Kampfes oder während der Reise in einen anderen Sektor können Sie einem Söldner keine neuen Aufträge erteilen - ein Feuergefecht ist für Ihren Söldner kein guter Zeitpunkt, um ein Schläfchen zu machen oder Ihren Radiowecker zu reparieren.

F: Ich habe zwei Söldner im selben Sektor beauftragt, dieselbe Fähigkeit zu trainieren. Lernen die Rekruten nun doppelt so schnell?
A: Nein. Nur der Söldner mit den besseren Fähigkeiten wird als Trainer angenommen.

F: Wie lösche ich einen verstorbenen Söldner aus der Liste?
A: Klicken Sie im Kartenbildschirm mit der **linken Maustaste** entweder auf die Spalte **Datum** oder **Auftrag**. Mit der Option **Söldner entfernen** löschen Sie den Söldner aus der Liste.

F: Was ist aus der Liste mit den Söldnern im Handbuch geworden, die es im ersten Teil von *Jagged Alliance* gab?
A: Sie ist als Website im Spiel integriert. Die A.I.M-Website verfügt über viele nützliche Funktionen. Söldner können z. B. nach Eigenschaften, Fähigkeiten oder Preisen sortiert werden.

GEGENSTÄNDE UND WAFFEN

F: Ich habe mir das Inventar eines Söldners angesehen, und einige Gegenstände waren mit einem merkwürdigen leuchtenden Rand versehen. Was hat das zu bedeuten?
A: Gegenstände, die ein Söldner gerade erst gefunden hat, werden hell umrandet. Wenn Sie zudem mit dem Cursor über eine Waffe oder Munition fahren, leuchten die Waffe und die passende Munition in derselben Farbe auf.

F: Ich habe ein zehnschüssiges Magazin für 7.62 mm Munition aus einem Scharfschützengewehr entfernt und mein Sturmgewehr damit geladen. Dann habe ich das Magazin herausgenommen. Jetzt ist aus dem vollen zehnschüssigen Magazin ein fast leeres dreißigschüssiges Magazin geworden. Was ist passiert?
A: Sie können ein zehnschüssiges Magazin nicht einfach aus Ihrem Scharfschützengewehr nehmen und Ihr Sturmgewehr damit laden. Das Magazin würde nicht passen. Stattdessen nimmt der Söldner die Kugeln aus dem zehnschüssigen Magazin und lädt sie in ein dreißigschüssiges Ersatzmagazin (das die Söldner bei sich tragen sollten). Der Prozess, die Magazine Kugel für Kugel umzuladen, erfordert natürlich Zeit und verbraucht unnötige Actionpunkte. Kleiner Tipp: Benutzen Sie zum Neuladen der Waffen während der Schlacht möglichst passende Magazine.

F: Was bedeuten all diese Waffen-Statistiken? Woher weiß ich, dass eine Waffe besser ist als eine andere?
A: Die drei wesentlichen Eigenschaften einer Waffe sind:

Schaden: Der durchschnittliche Schaden, den die entsprechende Waffe bei einem ungeschützten Ziel verursacht. Der Schaden kann variieren.

Reichweite: Die tatsächliche Reichweite einer Waffe. Sie können auch Ziele außerhalb dieser Reichweite anvisieren, aber es ist sehr unwahrscheinlich, dass Sie treffen.

AP: Die Anzahl der Actionpunkte, die ein Söldner mit einer Treffsicherheit von 20 benötigt, um die Waffen abzufeuern.
Bei manchen Waffen werden zwei AP-Zahlen angezeigt. Die linke Zahl steht für den Einzelschuss-Modus und die rechte Zahl für den Feu-

erstoß-Modus. Die Zahl der Kugel-Icons neben der Zahl für die Feuerstoß-APs gibt an, wie viele Kugeln bei einem einzelnen Feuerstoß abgefeuert werden. Je nach Waffe werden bei einem Feuerstoß zwischen drei und sechs Kugeln abgegeben. Eine gute Waffe richtet großen Schaden an, hat eine große Reichweite, feuert bei einem einzigen Feuerstoß viele Kugeln ab und erfordert beim Abfeuern nur wenige APs.

F: Bei der Beschreibung der Waffen wird angegeben, dass man 7 APs benötigt, um sie abzufeuern. Warum braucht mein Söldner dann weniger als 7 APs?
A: Die Anzahl der APs in der Beschreibung ist auf Söldner bezogen, die nur eine Treffsicherheit von 20 haben. Söldner mit einer höheren Treffsicherheit verbrauchen zum Abfeuern der Waffe weniger Actionpunkte.

STRATEGIE

F: Was ich auch tue, ich kann diesen Sektor nicht einnehmen! Ich habe schon oft versucht, einen Trupp dorthin zu senden, aber meine Gegner sind einfach zu stark.
A: Wenn ein Trupp nicht ausreicht, um den Sektor einzunehmen, setzen Sie zwei oder mehr ein. Der Einsatz von mehreren Trupps beim Angriff eines Sektors gehört im späteren Spielverlauf zu den wichtigsten Taktiken.

F: Okay, angenommen, ich schicke zwei Trupps, um denselben Sektor anzugreifen. Wie kann ich es einrichten, dass die zwei Trupps auch gleichzeitig angreifen?
A: Sie können den Angriff mit mehreren Trupps so koordinieren, dass alle Trupps zur gleichen Zeit im feindlichen Sektor auftauchen. Bewegen Sie Ihre Trupps in die Nachbarsektoren des Zielsektors. Rufen Sie den Kartenbildschirm auf, geben Sie dort für alle Trupps den feindlichen Sektor als Zielsektor an, und aktivieren Sie den Zeitraffer. Sobald Ihr erster Trupp im Zielsektor eintrifft, werden Sie gefragt, ob Sie auf die anderen Trupps warten möchten, bevor Sie den Angriff beginnen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Koordinierte Angriffe" im Abschnitt „Reisen via Kartenbildschirm".

F: Ich bin ständig pleite. Wie kann ich mehr Geld verdienen?
A: Geld ist für eine erfolgreiche Operation absolut unerlässlich. Die beste Methode, um

in *Jagged Alliance 2 - Unfinished Business* an Geld zu kommen, ist der Verkauf von Gegenständen, die Sie auf dem Feld finden. Erleichtern Sie Ihre Feinde um ihre Gegenstände, und durchkämmen Sie das Gebiet nach liegengelassenen Gegenständen. Dann sind Sie bald wieder flüssig.



Mitwirkende Sirtech:

Produktion	Ian Currie
Story und Charaktere	Shaun Lyng
Spieldesign	Ian Currie, Shaun Lyng, Linda Currie, Dave French
Zusätzliches Spieldesign	Chris Camfield
Chefprogrammierer	Dave French
Zusätzliche Programmierer	Chris Camfield, Andrew T. Emmons, Kris Märnes
Scripting	Ian Currie
Lead Artist	Joey Whelan
Cinematics	Joey Whelan, Scot Loving
Portraits & Items	Joey Whelan
Artwork und Modeling	Joey Whelan, Scot Loving, Norman Olson
Sektorendesign	Linda Currie
Schreiber	Shaun Lyng
Programmierer der Ja2-Vollversion	Andrew T.Emmons, Chris Camfield, Dave French, Kris Märnes, Alex Meduna
Taktische Engine	Andrew T. Emmons, Chris Camfield
Zusätzliche Programmierer	Mark Carter, Derek Beland, Bret Rowdon, Luis Huapaya
Beteiligte Programmierer von Jagged Alliance 1	Alex Meduna, Ian Currie, Ray Bornert
Animationen	Scot Loving
Artwork und Modeling	Norman Olsen, Eric T. Cheng, Scot Loving, Joey Whelan
Screendesign	Andrew Stacey, Dimitri Joannides
Touchup Artists	Eric T. Cheng, Norman Olsen, Weldon Poapst
Zusätzliches Modeling	Richard Dancause

Programmierer Art	Kris Märnes, Dave French, Andrew T. Emmons
Schreiber	Shaun Lyng, Brenda Brathwaite, Josh Mandel
Zusätzliche Schreiber	Lynn Holowka, Mark Carter
Soundtrack	Kevin Manthei
Zusätzliche Musik	George Brook (cinematics), Scott Daughtrey (menu & laptop)
3D Datenbearbeitung	Lynn Holowka, Christopher Pollard
Beta Test-Koordination	Yvonne Rondeau
Interne Spieletester	Chris Camfield, Dave French, Shaun Lyng, Joey Whelan
Externe Spieletester	Tim Emmerich, Graceworks, Michel Gingras, Gary Nalven, Tom Snow
Handbuch	Charles Miles, Nathan Koch, Brenda Brathwaite
Besonderer Dank an	Norman und Robert Sirotek, Dave French, Andrew T. Emmons

Mitwirkende Innonics:

Produzent	Marc Möhring
Gesamtleitung Deutschland	Klaus Starke
Produktmanager	Christian Franke
PR	Madeleine Berger
Marketing	Martin Risius
Grafik Design	Frank Bertram
Webdesign	Jan Bintakies
QA	Gorden Mende
	René Aye
Übersetzung Handbuch	Dörthe Otto
Übersetzung Ingame	Weltenschmiede, Harald Evers
Sprachaufnahmen	Weltenschmiede, Harald Evers

Sprecher

Heinrich Waldmann, Florian Benstern, Nadine Konietzny, Thilo Burdach, Eva Eiselt, Maya Doering, Felix Kuhn, Steffen Nowak, Erol Nowak, Günther Hader, Sebastian Goller, Jörg Hediard, Daniel Bucher, Mario Eick, Harald Evers

Fotografie

Razvan Marin, Hannover

Reprografie

Alpha Bit, Hannover

Besonderen Dank an

Oliver Möhring
Bernd Schwenk
Anne-Katrin Sabrowski
Tina Pillunat

Interactive Projekt Studios, Hannover

SEK.ost, Berlin

Powderworks, Hamburg

Vielen Dank an unsere geduldigen Fans und an alle,
denen wir vergessen haben zu danken!



Moocksgang 5
30169 Hannover
Tel. 0511/336137-0
Fax 0511/336137-77

www.innonics.de
service@innonics.de



www.sir-tech.com